Előzetesek: Requiem, Mobile Armor, Trans-Am Racing

CD GURU

HÍREK
ELŐZETESEK
BEMUTATÓK

1998/4

995 Ft

High Heat Baseball
Internetes játékok
Silver Mercenary
Counter Blow
Astro 2000
Antman 2
BurnOut
Corum 2
Halflife
KKND 2
Hazard
Karma
East

Baldur's Gate
Final Fantasy VII
Cyberstorm 2

Poszter mellékleten: Xenocracy, Final Fantasy VII

TARTALOM JEGYZÉK

1998/4

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
http:\\gamez.pganet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Környei Krisztian
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag
a szerkesztőség címén,
illetve megvásárolható Budapesten
és vidéken a nagyobb
számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT
ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
József krt. 59-61. II. 8a
Tel.: 317-8109

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és
illusztrációs-, valamint a CD-n
található anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt
módon okozott károkért, a kiadó
nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS LINE

Delta Force
Delta Force
Citizen Kabuto
Drakan
Golden Tee Golf
FireTeam
Imperialism II: Age of Exploration
Falcon 4.0
Dungeon Keeper 2
Populous 3: The Third Coming
Warhammer 40.000: Chaos Gate
War of the Worlds
Heroes of Might and Magic 3

HW-SW

24 Hírek, érdekességek
a nagyvilágból
26 Utility csokor

POSZTER MELLÉKLET
Xenocracy, Final Fantasy VII

PREVIEW

30 Requiem
32 Riot: Mobile Armor
33 Trans-Am Racing
34 Trespasser

DEMO CORNER

8 KKND 2
10 Antman 2
10 Astro 2000
11 BurnOut
12 Counter Blow
12 Corum 2
13 Final Fantasy 7
14 East
14 High Heat Baseball
15 Karma
16 Silver Mercenary
21 Hazard
22 Cyberstorm 2
28 Internetes játékok

NEWS LINE

* Az Unreal első hivatalos kiegészítője a World Gone Dead lesz. Az expansion tíz új pályát, nyolc plusz fegyvert és egy vadi új, ún. "constant combat" rendszert tartalmaz majd. A kiadó a WizardWorks lesz.

* Szintén ez a cég ad ki egy küldetés lemezt a StarCrafthoz. Ebben háromszor tíz küldetés, jónéhány multiplayer pálya, számos ismeretlen hang és hős jelenik majd meg. A megjelenés elvileg júliusban várható.

* Alig jött ki az Incubation kiegészítő lemeze (Wilderness Missions), máris rovarirtásra szorul... A patch letölthető a Blue Byte-tól.

* Az Interplay hivatalosan is bejelentette, hogy a Carmageddon 2 harminc új fegyvert, öt különféle kocsit és tizenkét különböző terepet hoz majd. A program maximálisan támogatja a 3Dfx kártyákat.

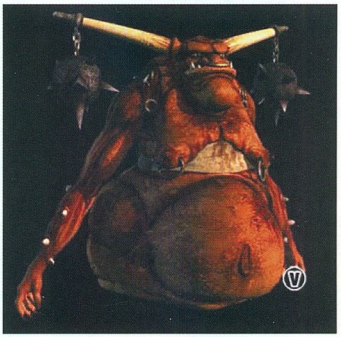
* A Kesmai online szerverén már a Virtual Pool is elérhető. Tehát, ha kedved támad egy kis biliárdozásra, de nincs kedved kimenni a

Dungeon Keeper 2

A Dungeon Keeper nem csak hazánkban, pontosabban a Guruban nyerte el 1997-ben a legjobb RPG címet. A siker természetesen nemzetközi méretű.

Ne mondj semmit, tudom! Igen, kétségtelen, hogy a program jó néhány kívánni valót hagyott maga után, de mégis csak valami olyat adott, amit abban az évben, ebben a kategóriában senki. Először állhattál a másik oldalra és vallad be, nem is volt olyan rossz...

Ráadásul a viszonylag hamar megjelent Deeper Dungeons már korrigálta a nehézségi szint gyengeségének hibáit, és a készülő második rész pedig remélhetőleg azt nyújtja majd, amire eredetileg vágytunk mindannyian.



Biztosan tudom már, hogy az első és központi változás a teljes 3D környezet megteremtése lesz. Ezt követik az új funkciójú termek. Itt van például mindjárt a kaszinó, ahol dédelgetett szörnyeid rögtön eljátszhatják portyázásaik során beszerzett kincseiket. A bestárium is bővül, változik éppúgy, mint a mágia rendszer. Ezen felül a netről lehetőség lesz újabb és újabb pályák, lények, varázslatok és egyéb nyalánkságok letöltésére is. A multiplayer játék lehetősége pedig kibővül, meghódítva a világháló szálait is... :)

Az idei télre ígért megjelenést még kicsit félve írom le, mert ismerve az előzményeket, jómagam örülni fogok, ha a program jövő tavaszra megérkezik.

Citizen Kabuto

Úgy tűnik semmi sem szabhat immáron határt a 3D akciójátékok

térhódításának. Egy újabb sikerdarabnak készül a Citizen Kabuto, amely egyébként a Planet Moon Studios bemutatkozó programja lesz. A történet egy éden-szerű világban játszódik majd, ahol a Sea Reaper és a Meccaryn faj kerül összetűzésbe. Kabuto pedig annak a furcsa óriásnak a neve, melyet a védelem céljából hoznak létre a Sea Reaper-ek. Ám valami igencsak balul sül el, és tulajdonképpen egy újabb ellenféllel lesznek gazdagabbak, mire a Meccaryn-ok megérkeznek…

A programot az idei télre ígérik, de a névváltoztatás jogát fentartják.

Drakan

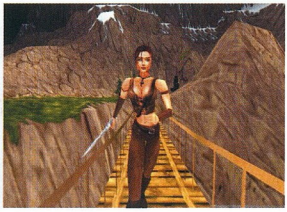
Sárkány. Mindannyiunknak mást és mást takar ez a szó, de kétségtelen, hogy a bolygónkon rengeteg ember zárta szívébe ezeket a misztikus lényeket. Van, akinek a legfélelmetesebb ellenfél,

míg másoknak az egyik legbölcsebb létforma jut az eszébe. Az biztos, hogy nagyon kevesen maradnak közömbösek e szó hallatára.

Belegondoltál már valaha abba, mi lenne, ha egy ilyen fájóan gyönyörű teremtmény hátára ülhetnél, meglovagolva pikkelyekkel borított hátát, hogy test, lélek és mágia különös harmóniájában szárnyaljatok a felhők között?

A Surreal Software felkínálja neked ezt a lehetőséget, igaz csupán virtuális formában. Te lehetsz Rynn, az a mesteri kardforgató lány, akit különös kötelék fűz egy hatalmas vörös sárkányhoz, Arokh-hoz. A különleges páros végső célja egyébként a rettegett Kulrik elpusztítása lesz, de ehhez számos vidéken kell átverekedniük magukat.

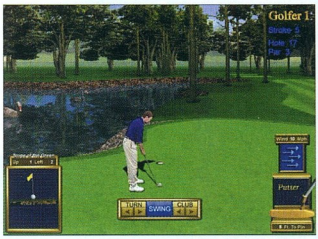
Az akciórész egyaránt felvonultat majd légi és felszíni ütközeteket, tehát a sárkányon való repülés élvezetei mellett többek között barlangokban kalandozhatsz, sőt csodálatos erdőkben rohanhatsz. A világ RPG elemei közül pedig nem hiányoznak majd az NPC-k sem. Ők segítenek majd egy hatalmas és remélhetőleg gyönyörű világ felfedezésében. A missziókra bontott játékmenetet követő Drakan (nem végleges név) számára - a magam részéről - megelőlegezem a legígéretesebb fantasy akciójáték címet. Jövő év januárjában pedig kiderül, megérdemelte-e.



Golden Tee Golf

Magyarországon talán kevésbé lehetséges, de külföldön előfordulhatott, hogy a helyi bárban vagy szórakozóhelyen láttad már ezt a programot (Peter Jacobsen's Golden Tee Golf). Ha ez esetleg így lenne, biztosan kételkedni fogsz benne, hogyan adoptálhatták PC-re… Pedig megtették!

A gyönyörű, 1024x768 felbontásban 16-bites képen futó program már egy 100 MHz-es Pentiumon is fut, méghozzá nem is akárhogy! Köd, árnyék és fényhatások emelik az amúgy is



magas grafikai színvonalat. A játék nagyszerűsége pedig az egyszerűségében rejlik. A legfőbb jellemző a könnyű, mégis mindent átfogó kezelhetőség. A Golden Tee Golf másik nagy erőssége a multiplayer rész, melyen belül már meg sem kellene talán említenem az Internetes játék lehetőségét.

FireTeam

Ez az izometrikus térben játszódó online (kizárólagosan az !) akciójáték új lehetőséget vihet az internetes játékok világába. A programhoz mellékelt headset segítségével ugyanis, már a real-time beszélgetésre is lehetőség nyílik és nem lesz szükség arra, hogy üzeneteidet beírd a játék küzdelmeinek forgatagában. A változatos küldetésekben megmérettető csapatok létszáma maximum négy fő lehet és egy játék tíz percig tart majd. Ez a rendkívül rövidre szabott idő állítólag azért kell, hogy minél többen minél több emberrel játszhassanak. Jómagam nem pártolom a gyors, rövid játékokat, de gondolom a céget is meg lehet győzni majd, ha eljön az ideje.

A játék kezdetekor mindenek előtt a játéktípust kell kiválasztanod. Ezek között megtalálható lesz a „Capture the Flag", a „BaseTag", a"Gunball" és a „Team Deathmatch"

is. Ezután az általad irányított karakter típusát kell kijelölnöd. Ez lehet Commando, Scout vagy Gunner. Ezek mindegyike más előnyökkel, illetve hátrányokkal jár. Például az egyik mozgékonyabb, de fegyverzete gyengébb, míg a másik tűzereje brutális viszont lassú, ilyesmi. Amint összeállt egy csapat, mehet az arénába… Szerintem jól hangzik, meglátjuk mi lesz belőle.

hőségbe, irány a világháló! ;-)

* Ingyenesen update-elhető a netről a Seven Kingdoms . Az Ancient Advesaries patch letölthető az Interactive Magic web oldalairól.

* Még idén megjelenik a Starship Titanic DVD verziója is.

* Online verziója lesz a Simutronics következő játékainak: GemStone III, DragonRealms, CyberStrike, Hercules and Xena: Alliance of Heroes.

* A LEGO Media több programmal is megkísérel a piacra törni. A virtuális építkezőknek készül alap, vonat és sakk változat is.

* A Berkeley Systems új verzióval dobta fel népszerű online játékát, az Acrophopiát.

* Az Activison a Vampire (White Wolf) világán alapuló, 3D RPG-t készít.

* Új játékkiadóként debütált az idei E3-on a IcePick.

* A TalonSoft készülő programja, az Operational Art of War levélben is játszható lesz. A Norm Koger által tervezett játék több tucatnyi történelmi küldetése egyébként már 16 bites grafikával jelenik meg.

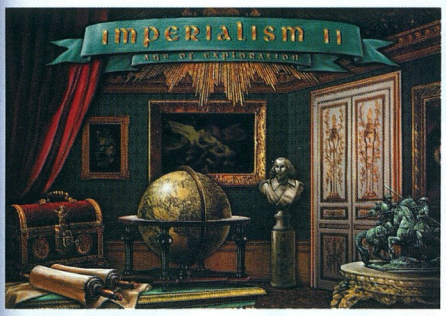
* A WarBirds második részének egységei között már megjelennek Finnország képviselői is.

* A brazíliai Ronaldo segít a közeljövőben az Infogrames Entertainment-nek a 3D-s foci programok tökéletesítésében.

Lily
lily@freemail.c3.hu

Imperialism II: Age of Exploration

Az SSI úgy döntött, nem csupán egy küldetéslemez kiadásával lepi meg az Imperialism híveit, hanem egyből a második rész elkészítésének látott neki, méghozzá a játékosoktól kapott kritikai értékű észrevételek mérlegelésével. Az Age of Exploration új elemekkel gazdagodik, például több mint száz technológia után kutathatsz majd. Emellett jelentős fejlődésen ment át a grafika és az AI is. Mivel a játék még a béta fázist sem érte el, ennél bővebben sajnos nem tudok róla nyilatkozni, de szakavatott szemeiteknek remélem sokat elárulnak a képek is.



Falcon 4.0

A repülőgép szimulátorok a grafikus kártyák fejlődésével ámulatba ejtő fejlődésen mentek keresztül. Igaz, hogy még most is, szinte mindig gépfejlesztésre van szükség a legutóbb megjelent programok valóban élményt nyújtó futtatásához, de minden fanatikus

megszállott azt mondja, megéri. Biztosan így is van.

Nem tudom milyen minimum konfigurációt kíván majd a Falcon 4.0, de a képek alapján úgy tűnik, nagyon sokak szívét megdobogtathatja. A koreai háború teljes felelevenítésének lehetősége

vár azokra, akik akár szólóban, akár multiplayer módban magukhoz ragadják a botkormányt és a levegőbe emelkednek a MicroProse év végére megjelenő, soron következő Falconjával. A cég ígérete szerint a program maximálisan kihasználja majd a különböző típusú 3D-s kártyák lehetőségeit.

Delta Force

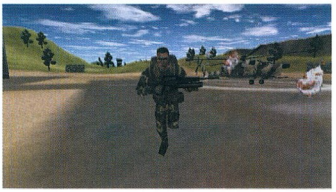
A Delta Force történelmi melynek munkásságát Chuck Norris is megörökítette már néhány nagysikerű filmjében. Igaz a karate-hőst nélkülöznöd kell, viszont cserébe, információink szerint meglepnek a NovaLogic VoxelSpace 3 néven futó

természetesen missziókra bomlik majd, és a területviszonyok között épp úgy szerepelnek hóborította hegyek, mint kopár sivatagok. A legalább negyven küldetés mellett lehetőség lesz multiplayer játékra is hálózatban vagy a cég online site-ján. Ne aggódjatok, a palettáról nem fog hiányozni a népszerű deathmatch és a capture-the-flag típus sem! A Delta Force-t év végére ígérik.

fordulópontot jelent majd a játékok történetében, ugyanis ez lesz az első olyan NovaLogic program, melyben a játékos a volán, illetve a botkormány mögül kilépnek a tettek mezejére. A helikopterek, tankok és repülők után most az a különlegesen kiképzett, amerikai team kerül a középpontba,

technológiájával. Elméletileg ezzel a program tudja majd az 1024x768-as felbontást, 32-biten.

Maga a játékmenet



Populous 3: The Third Coming

Hihetetlen, de már nyolc éve, hogy a Bullfrog csapata egy olyan játékkal lépett a számítógépes játékpiacra, ami még sosem volt. Populous. Egyetlen szó és mégis mennyi emléket idéz fel. Az első játék amiben elvesztem, amit alig bírtam abbahagyni és aminek minden pályáját végigküzdöttem.

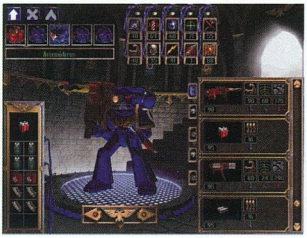
Régen volt, talán igaz sem volt. Most 1998-at írunk és minden idők egyik legjobb stratégiája hamarosan feltámad poraiból. Istenek lehetünk újra, csak ezúttal kicsit másképp… de erről majd a maga idejében.

Ha meglátjátok a programot, tuti hanyatt vágjátok magatokat, holott sosem ez volt a lényeg. Mégis ámulatba ejtő. Akik esetleg kihagyták volna az előző két részt, vegyék elő nyugodtan, mert sajnos a The Third Coming még jövő év elejéig biztosan várat magára.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

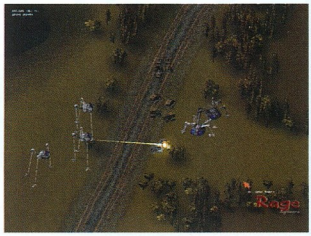
Hazánkban, számomra elég érthetetlen módon nem túl ismert és Chaos seregek szerepelnek a palettán. Igaz, már most ígéri a cég a küldetéslemezek megjelentetését is, de hát ezt még korai lenne elkiabálni akkor, amikor még a program sem látott napvilágot. Az biztos azonban, hogy ez a körökre osztott stratégia egyaránt megdobogtathatja az eredeti Games Workshop játék és a számítógép programok megszállottainak szívét. Sajnos, 3D támogatásról nem tudok, de multiplayer funkció száz százalék, hogy lesz.

biztosan csupán emiatt kevésbé népszerű a Warhammer 40.000. Az SSI azonban év végére ígéri a Warhammer 40.000 táblás stratégiai játék számítógépes adaptációjának megjelenését. Az eredeti történetet itt tizenöt epizódra, az az küldetésre bontják majd és ezeket követve juthatsz előre a dicsőség, a győzelem felé. Egyelőre csak az Ultramarine és a



War of the Worlds

H.G.Wells nagysikerű regénye nemrég jelent meg a hazai könyvesboltok polcain. Szerencsére az ugyanezt a témát feldolgozó Jeff Wayne nevéhez fűződő audio CD-t már jóval régebben, pontosan húsz éve élvezhetjük. A Világok háborúja pedig hamarosan a számítógépes piacon is debütál, mégpedig a Rega Software gondozásában.



Remélhetőleg mindannyian ismeritek a sztorit, melynek középpontjában egy elképzelt, történelmi küzdelem zajlik a XIX. századi Britannia és a Földre érkező marslakók között. Az űrlények inváziója szinte reménytelen helyzet elé állítja a kezdetleges fegyverekkel rendelkező embereket, de mégis felveszik a harcot, hiszen ez az egyetlen esélyük a túlélésre. Élteti őket a remény, hogy a stratégia fontosabb, mint a méretek és a tűzerő…

Erre a programra biztosan nem fognak panaszkodni azok, akik egyik-másik real-time stratégiában keveslik az egységek számát. A War of the Worlds-ben ugyanis százötven csodaszép, renderelt egységet használhattok majd. Remélem a választék nem megy a minőség rovására! Egyébként természetesen lehetőséged lesz a marslakók oldalán is harcba szállni. A hangulatról pedig csupán annyit, hogy a zenei anyagot maga Jeff Wayne remixelte, és negyvenöt percnyi, teljesen felújított anyagot élvezhetünk benne.

Heroes of Might and Magic 3

A Price of Loyalty küldetéslemez osztatlan sikere után, immáron már a harmadik részét harangozhatom be a Heroes of Might & Magic sorozatnak. Nem titok mennyire közel áll a szívemhez ez a körökre osztott stratégiai játék, de ezzel cseppet sem vagyok egyedül.

Az idei év végére ígért folytatás támogatja majd a 3D-t is, ami nagyon meglátszik az új grafikai megjelenítésen. Ám ennél sokkal fontosabb, hogy immáron nyolc különféle város és tizenhat hőstípus közül választhatunk. Megjelenik például a Deathknight, a Witch, a Battle Mage, a Cleric és a Ranger karakterosztály is. Az új verzióban kifejleszthető egységek száma pedig már meghaladja a százat. Többek között bővül a skillek, a varázstárgyak és a küldetések száma is. Fontos, hogy úgy néz ki, emelkedik az egy hőshöz felvehető egységtípusok száma is, mert az öt helyett hét osztagot irányíthatunk egy karakterrel. További különlegesség, hogy egy speciális Ultimate Artifact megtalálása után mindegyik hősnek más, speciális fejlődésre lesz lehetősége. A multiplayer rész is bővül, változik. A beépített időlimit például feltétlenül jót fog tenni. Ne haragudjatok, most mennem kell, mert meg kell keresnem a türelmemet! ;-)

Lily
lily@freemail.c3.hu

DEMO CORNER

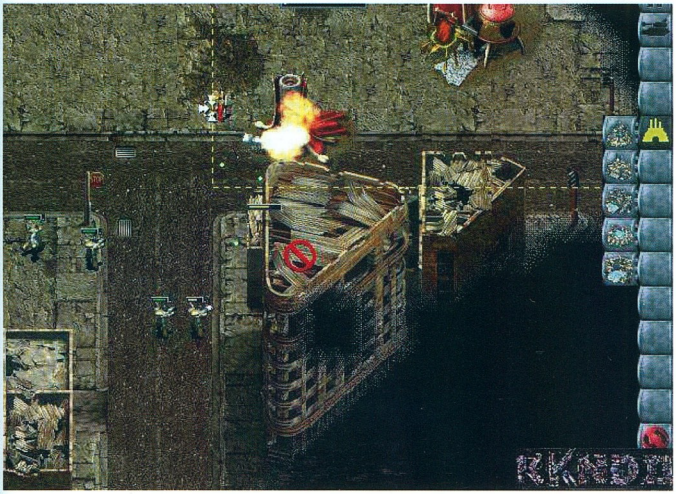
KKND 2
Antman 2
Astro 2000
BurnOut
Counter Blow
Corum 2
Final Fantasy VII
East
High Heat Baseball
Karma
Silver Mercenary
Hazard
Cyberstorm 2
Internetes játékok

KKnD 2: Krossfire

Keresztűzben a második rész

Ha nem is a legjobb, de mindenesetre az egyik legszebb Real-time stratégia volt 1997-ben a KKnD. A vélemények eléggé megoszlottak a játékról, sokak szerint nem volt több mint egy gyenge klón, mások szerint pedig a legjobb stratégiák közül volt az egyik. Lehet, hogy nem a sikeren felbuzdúlva, de az Electronic Arts és a Beam Software később kiadott egy kiegészítő CD-t is a programhoz, amit KKnD Xtreme-nek hívtak, de sajnos csak pár különbséget találhatunk, egy-két új pályával körítve. Egy biztos, úgy tűnik nem adják fel a fiúk. A második rész hamarosan megjelenik, amelyben a különbségek és a fejlesztések már szemmel láthatóan nagy előrelépést jelentenek az elődhöz képest.

A Krossfire negyven évvel a



háború még mindig ugyanaz a két ellenfél, a Survivors és a Evolved között zajlik, így a fegyverek és az egységek között bőven akad olyan, amelyek még az első részben is megvoltak. Hogy ne legyen olyan sima a háború, egy harmadik szereplő is megjelenik a porondon, a Kilences Szériájú robotok.

Ezek a gépek eredetileg mezőgazdasági munkákban vállaltak szerepet, de most, hogy a háború elkezdődött valamilyen titokzatos módon agresszívekké váltak és rátámadtak mindenkire, akit megtalálnak. A kicsit hosszúra nyúló csatározások 45 küldetésből fognak állni, amit három campaign-be fognak belesűríteni.

A multiplayer játékban maximum nyolc ellenfél találhat magára lokális hálózatokon vagy Interneten, a Kali-n és a Kahn-on keresztül. A játékosok a multiplayer

meccsek előtt módosíthatják az egységeik tulajdonságait, mint például a tüzelés gyorsaságát vagy a damage point-ját, ami egy új jellemző a hasonló stratégiák között.

Egy dologban viszont biztos vagyok, látványban a KKnD Krossfire sokkal többet fog nyújtani, mint az várható volt. Az animációk nagyon szépek és a játék grafikája is megállja a helyét a konkurenciával szemben, az épületek és a táj mind-mind aprólékos munkának a gyümölcse.

Az egységek is sokkal aprólékosabban vannak kidolgozva, hogy csak egy példát említsek, a megsérült járművek igen látványos füstöt bocsátanak ki magukból. A második részben a táj domborzati viszonyait is figyelembe veszi a gép, így például nem láthatjuk a hegyeken megbújó lőtornyokat, és

nehezebben megyünk az emelkedőkön felfelé. Ha valaki játszott a KKnD-vel, hamar észrevette, hogy az épületek mind nagyon egyszerűek voltak. Most már lehetőségünk van, hogy fejleszthessük akármelyik épületünket, és igen nagy számban fognak előfordulni az újak is, mint például a turret-ek.

Újdonság még az is, hogy az olajon kívül alternatív energiaforráshoz is hozzá lehet jutni, kihasználhatjuk a Nap és a szél által nyújtott lehetőségeket, amiket bárhol felépíthetünk a pályán. A védelmi rendszerünket is javították, szerepet kaptak a falak. Ezek a falak kicsit különböznek a hagyományosoktól, de a lényeg ugyanaz marad, átmenni nem fog rajtuk senki.

Habár egy fal nem számít újdonságnak egy stratégiai játékban, de itt mégis új utat fog nyitni a játék terén, és azt sokkal izgalmasabbá teszi.

Tehát a KKnD Krossfire-ben nagyon sok apró újdonságot megtalálhatunk majd, új egységek, megváltozott kezelőfelület várja a KKnD fanatikusokat.

Azt nem hiszem, hogy nagy kihívást fog jelenteni mondjuk egy Total Annihilation-nek vagy egy Dune 2000-nek, de biztos benne lesz a real-time stratégiai játékok Top 10-es listájában.

Persze ha a korongon található demo tetszik, senkit nem tartok vissza, hogy a megjelenéskor megvegye, ha másért nem, az animokért biztos érdemes lesz.

Chris
Chris@acomp.hu

Antman2

Megelevenedik a C64

Elöljáróban csak annyit, hogy ez egy tyimpao játék, valószínűleg japán. Stílusát tekintve akció-platform, abból is az a fajta, ami Európában manapság már nem igazán divik. Az ilyen egyszerű „játékokat" inkább a világ keleti felén - ahol az emberek sok rizst fogyasztanak - sorolják a közkedvelt időelfecsérlések közé. Szerintem nem olyan rosszak ezek a fajta gamék sem, hibájuk mindössze annyi, hogy a többCD-s (DVD-s) játékok korában kicsit idejétmúltnak tűnnek. Pozitívum viszont az, hogy lehet velük „játszani". A grafikájuk a régi C-64-es időket idézi, és hangulatra is inkább a konzolos vagy régi játéktermi élmények tolulnak fel emlékeinkben. Az Antman2 is egy ilyen jobbra-balra scrollozós lövöldözős játék. Egyszerű, mindemellett kellően változatos is, ráadásul még a legkezdőbb játékos is könnyen sikereket érhet el vele. A játékmenet is a szokásos japcsi stílusú, pár pálya és néhány kisebb nagyobb ellenfél után jön egy combosabb főellenfél, akit általában elég nehéz lenyomni. Eközben természetesen vannak mindenféle történések is, pl. megkötözött hölgyeket szabadíthatunk ki a pálya során, akik ékes japán szólással köszönik meg segítségünket (tenkju). A változatosságot elősegítendő különféle fegyvereket vehetünk fel, melyek többé-kevésbé fokozatosan növekvő hatásfokúak. A megsemmisített ellenfelekből kihulló kék érméket is érdemes összeszedegetni, sok pontot kaphatunk érte. Az életeink elfogyásakor lehetőség van kétszer continue-t választani, de sajnos az aktuális pályahelyzetet kivéve nulláról indulunk. És ilyenkor egy alapfegyverrel eléggé sansztalan nekimenni egy főellenségnek. Nagyvonalakban ennyi a játék, persze akadhat olyasmi, amit véletlenül kihagytam. Mindegy, nézzétek meg.

SakmaN

Astro 2000

Meteor eső

Itt kérem szépen megint egy klónozásos dolog áll fenn, de nem is olyan rossz kivitelezésű. A régi megszokott Asteroids game kicsit átdolgozott verziója egészen kellemes elfoglaltságot teremt egy kis időre. Sok olyan játék van, amit durr-bele-bumm módon azonnal elkezdhetünk nyomni, az Astro 2000 tipikusan nem ilyen. Még mielőtt bármit csinálnánk, érdemes pár percig hagyni a programot demozni, mert így sokkal jobban megokosodhatunk, mintha játszanánk és szívnánk. Ha már minden dolog funkciója világos, akkor nyomulhatunk egyet. Vigyázat, érdemes csiken szinten kezdeni a játékot - de legalábbis nem a legnehezebben -, mert igen be tud keményedni a dolog. Eleinte semmi extra nem fog történni, csak a navigálást, a terepcuccok kerülgetését, meg a lövöldözést kell megtanulnunk. Pár pálya után már változatosabb lesz a feladat, és akad majd néhány bonus level is. Ellenfelekből nem lesz hiány, némelyikük rohadtmód jól mozog és harcol, alaposan megizzaszthatja a gyakorlatlan játékosokat. A grafika kivitelezése elég profi, az előre lerenderelt sprite-ok nagyon élethűnek hatnak, kicsit térbelivé is teszik az egyébként teljesen 2D játékot. A többi grafikai elem is szépen ki van dolgozva, remek munkát végeztek a tervezők. Az irányításra visszatérve eléggé furcsa, de ésszerű megoldást találtak ki rá a játék fejlesztői. Persze ha valakinek nagyon nem megy, akkor asszem kikapcsolható. A játékkal kapcsolatosan az egyetlen negatívum mindössze annyi, hogy mire az ember belejönne, addigra vége a demonak. Igyjárás. Szimpatikus kis game, egyszerű, de pergő játékmenettel, szépen kidolgozott grafikával. Megér pár percet.

SakmaN

Burnout

Lángoló kerekekkel

A gyorsulási versenyeknek az USA-ban nagyon nagy hagyományai vannak. Természetesen ilyenkor nem arra a fajta gyorsulási versenyekre kell gondolni, amiket manapság nálunk rendeznek.

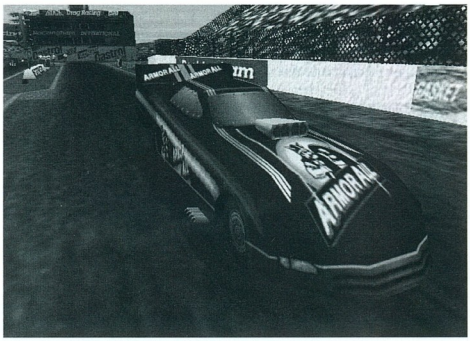
A gyorsulás versenyek efféle amatőr formája nagyon mókás tud lenne. Egy csomó menő, és kevésbé menő autó, füstölgő gumik, benzingőz... Tényleg ok a dolog, ha...

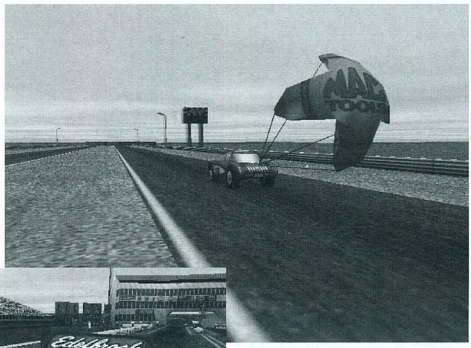
Ha nem olyan iszonyatosan amatőr módon rendeznék meg, mint nálunk. Ez a kis megjegyzés azokra a versenyekre vonatkozik, amelyeket anno a tv is a műsorára tűzött. A riporterek és a szervezők iszonyatos hozzá nem értésről tettek tanúbizonyságot (igaz, egyes ismerőseim a jelenlegi versenyeket is az általam emlegetett jelzőkkel minősítik). Erre jó az a tipikus példa is, amikor egy 1.6-os Golf össze lett engedve egy 1.4-es Turbo Uno-val, és a riporter még azt fejtegette, hogy a köbcentik a Golf javára fordíthatják a versenyt. Szívesen megnéztem volna az arcát, amikor az Uno kb. 3 másodpercet vert a Golfra a célig. Ez természetesen a „nagyon felkészült sofőrnek" volt köszönhető. Azt meg sem akarom említeni, hogy a Zsiguli a klasszikus sportautó építés példája, mert elől van a motor és hátsókerék hajtású... A másik nagyon unalmas dolog, az hogy a versenyeket szinte mindig ugyanazok az autók nyerik meg. Van néhány „széttuningolt" Integrale, RX7-es, Supra. Egy hatalmas pofáraesés történt az egyik ilyen versenyen, ugyanis a hazai ralikrossz egy jeles képviselője, lement az 550 LE-s Cosworth-ával és a 4-5 számmal nagyobb mellényt viselő, „örök bajnok-legyőzhetetlen-szuperseggfej" még az egyest kereste, amikor ő már a célba volt (a kategóriájukban kb. 6-7 másodperces versenyen 4 mp-t rávert). Majd hazament és nem csináltatott XXXXXL-es mellényt magának. Erről ennyit.

Az USA-ban ezeket a profi (!) versenyeket Drag Racing versenyeknek nevezik és az autók (néha egyáltalán nincs autó formájuk) egy csomó kategóriában indulhatnak (Top Fuel, Funny Car, Pro Street...). A profizmusról és a technikáról annyit, hogy pl. Top Fuel kategóriában kb. 7 másodperceket gyorsulnak 270-300 mph-ra (430-480 km/h). Szóval itt valamit azért tudni kell, mind az autóknak, mind a sofőröknek.

A Bethesda a Hot Rod magazinnal karöltve ezt az élményt próbálja meg átadni a számítógéppel rendelkezőknek.

A demo első kockáiból észre lehetett venni, hogy a Bethesda az X-Car engine-jével próbálja meg azt, ami az X-Car-nál nem sikerült. Jó játékot csinálni. Hát nem tudom.





Egy kicsit szkeptikus vagyok ezzel kapcsolatban.

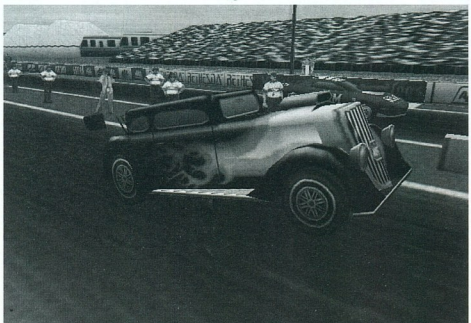
A demo Dos alatt fut, elvileg 640x480-ban. A 3D gyorsítás a 3DFx tulajdonosok kiváltsága lesz, de „hála" a kopár grafikának szerintem a 200-as penciummal rendelkezők is ugyanazt az élményt fogják kapni 1-2 frame-mel alacsonyabb sebesség mellett.

A demoban szinte semmi sem működik, ezért épp hogy csak egy próbagyorsulást tehetünk, de még ha a kiírt időn belül is tudunk végezni, akkor sem lesz semmi következménye. Semmit nem tudunk állítani, semmi nem változtatható...

Lehetséges, hogy a végleges verzió élvezetesebb lesz mint a demo, mert a demo semmit nem mutat a játékban rejlő lehetőségekből. Sajna az X-Car ismeretében nem sok jóra számítok, mert az is egy jó szimulátor vagy verseny program lehetett volna, de nem lett az.

Én a legjobbakat remélem. Remélhetőleg a Hot Rod magazin munkatársai pozitívan tudják befolyásolni a játék elkészítését. Amíg a teljes verzió megjelenik próbáljátok ki a demot, és vagy kedvet kaptok rá vagy nem.

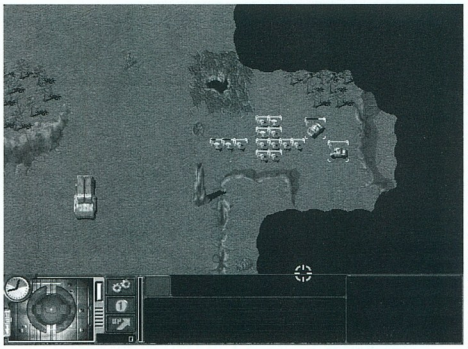
Mr.T.



Counter Blow

Stratégia koppintva

Manapság már nem igazán számít friss programnak a C&C, sőt a Red Alert sem. Ettől függetlenül a kisebb cégek rendületlenül írják a klónokat ezek után. A Conter Blow is hasonló, hiszen az egységek és a környezet is kísértetiesen emlékeztet valamire. Ettől függetlenül persze lehet jó egy játék, hiszen lehetnek új ötletek, vagy lehetnek olyan pályák amik megmozgatják a stratégák agyát. Nos, itt mindkettő rendelkezésre áll, hiszen remek és változatos pályákkal találkozhatunk a játékban, az alkotók mindent elkövettek, hogy megnehezítsék a dolgunkat. Sajnos itt is még csak a 2D-s pályák tarolnak, egy kicsit várni kell, míg a sokkal komolyabb engine-nel rendelkező TA klónok megjelennek. Persze azért akad itt érdekesség, hiszen nincs gyakran lehetőségünk olyan játékot kipróbálni, melyben a küldetések összefüggenek, legalábbis abban, hogy a megmaradt egységeinket és persze az érkezett utánpótlást vihetjük át csak a következő pályára. A real-time techno stratégiáknál ez nagyon nem szokás, én még igazából nem is találkoztam ilyen játékkal. Itt bizony nagyon kell figyelnünk arra, hogy mit csinálunk, hiszen 1 emberem múlhat a következő küldetés sikere is.



A játék grafikája megfelel a kívánalmaknak, bár néha egy kicsit erőltetni kell a szemünket, hogy éppen milyen katonát is nézünk. A hangok és effektek is megfelelőek, sőt némelyik kifejezetten jó. Nem hiszem, hogy találkozni fogunk a végleges játékkal itthon is, de azért a demoval mindenképpen érdemes egy kicsit foglalkozni.

Bear™

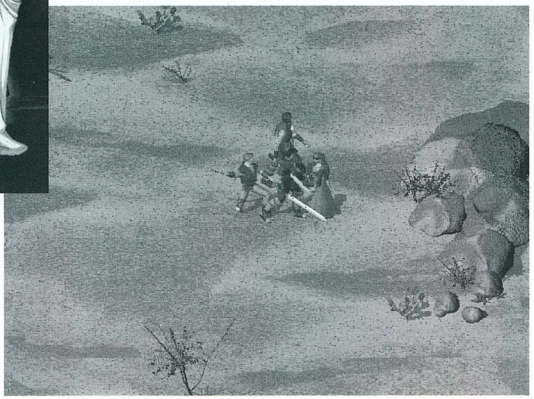
Corum II

Dark Lord

Átkozott lett a föld, melyen valaha Krachik uralkodott. A király halála után ugyanis a Landor birodalom trónkövetelők véres háborúinak színtere lett. Zaipi püspök, Dorezik herceg és Jurepan gróf seregei hatalmas pusztítást vittek végbe az addig oly békés, virágzó földeken. A több mint tíz éves háború után, talán az utolsó pillanatban Zaipi feladta a küzdelmet, így többek között Folker, Jurepan legkiválóbb harcosa is hazatérhetett családjához. Ám, ahogy az már lenni szokott a magányos hősökkel, ő is hamarosan újabb kalandba keveredik...

A demo alapján még nem sok derül ki sem a Folker új kalandjairól, sem pedig a játékról, de azért érdemes megnézni. A szélfútta sivatagi tájon rohangáló brutális, erősen manga beütésű karakter egész jól néz ki, és kis gyakorlás után remekül apríthatod vele a skorpiókat és a farkasokat. (Meg ne kérdezd, hogy kerülnek ez utóbbiak a sivatagba!) Ha szisztematikusan észak felé haladsz, az izgalom a tetőfokára hág... Cseveghetsz egy rossz arcú figurával és segíthetsz egy bajba jutott hölgynek is. Vagy mégsem?

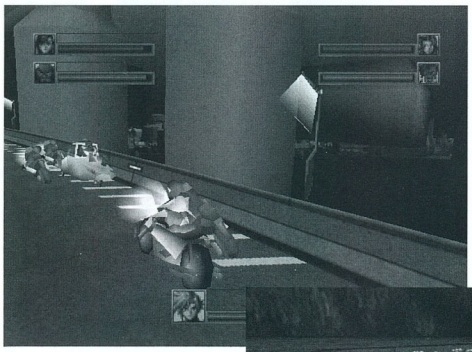
Az év végére megjelenő programba számos fantasy elem vegyül. Megjelenik például a mágia is, ám legnagyobb fájdalmamra erről érdemben még nem tudok nyilatkozni. Valljuk be, a Hicom programja még nem sokat mutat magából, ebből az akció-RPG keverékből még akármi is lehet. Remélem, nem tűnik el a süllyesztőben és év végére a hatalmas piaci versenytől függetlenül megjelenik majd!

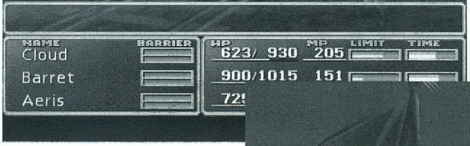


Lily
lily@freemail.c3.hu

Final Fantasy VII

Hódítanak a konzolos játékok

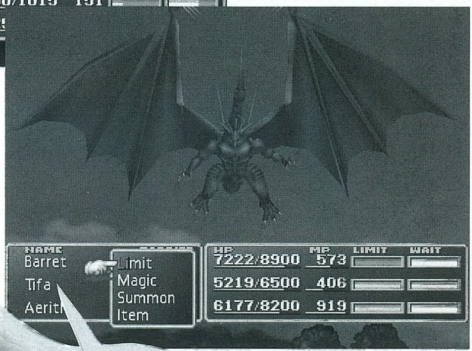


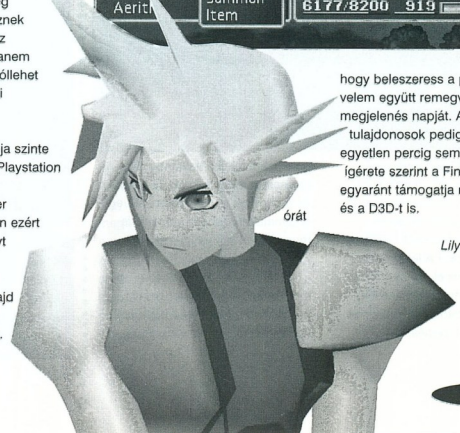


A konzol tulajdonosoknak már nem kell bemutatnom a Final Fantasy sorozatot. Csakhogy a PC világ számára eddig ez a fogalom ismeretlen volt. Ez tarthatatlan helyzet és már nem is lesz így sokáig. A SquareSoft programja ugyanis hamarosan hozzáférhető lesz számunkra is, mégpedig az Eidos Interactive jóvoltából.

Miért olyan nagy dolog ez? - kérdezheted, ez is csak egy újabb RPG. A Final Fantasy azonban jóval több ennél! Az nem lehet véletlen, hogy a játék nyugaton olyan népszerű, hogy három hónappal a megjelenés után máris milliókat adtak el belőle, a mai napig Japánban három-, Amerikában pedig kétmilliót. Talán nem véletlenül...

A történetben Te lehetsz Cloud Strife, egy mega-corporation különlegesen kiképzett harcosa. Midgar városában zsoldosként segíthetsz egy lázadó csoportot (Avalanche), akik elhatározzák, hogy megsemmisítenek egy makro reaktort. Hősöd találkozhat többek között a bájos Tifa Lockhearttal (aki iránt akár szerelemre is gyúlhat), Ciddel, a pilótával, valamilyen fura, tetovált, macskaféle figurával, Red XIII-mal, és számos különös alakkal... Ahogyan Kenhi Mimura mondja, ez a történet szerelemről és gyűlöletről, az életről szól. Ezek a karakterek egy ördögi cég mesterkedéseitől igyekeznek megmenteni világukat. Ez azonban nem a Föld, hanem kitalált helyszín, bár jóllehet sokban hasonlít a mi bolygónkra.





A játék PC verziója szinte teljesen követi a Playstation változatot. A menürendszer használatában ezért jelentős előnyt jelenthet, ha gamepad-ot használsz majd az irányításhoz.

A konzol verzió grafikája fontos szerepet játszott a program népszerűségében, és úgy tűnik, nekünk sem lesz okunk panaszra. Ez a program olyan szép mint egy álom! A varázslatok és a lények idézésének speciális effektjei pedig különösen lenyűgözőek. Akinek volt szerencséje a programot kipróbálni, az le volt nyűgözve attól, hogy a három CD-t megtöltő játékban, húsz óra elteltével nem ismétlődött egyetlen egy sem a háttérelemek közül!

A polygon modellekre épülő karakterek felett megjelenő "beszédbuborékok" a renderelt hátterek előtt érdekes, de cseppet sem zavaró hatást eredményeznek. A történet során időről időre feltűnő movie bevágások pedig egy teljes megtöltenek. Számomra az egész kicsit olyan, mintha egy virtuális képregény aktív résztvevője lennék...

A harcrendszer finoman fogalmazva is érdekes. Először is a partyban sosem lehet több mint három karakter, míg az ellenfelek is egy időben hatan lehetnek. A lebonyolítás pedig körökre osztott és mégis real-time, azaz ötvözi az ötvözhetetlent. Ez a látszólagos paradoxon a következőképpen fejthető meg. Igaz, hogy kijelölheted ki mit csinál, ám nem tipródhatsz rajta órákig, mert ha kifutsz az időből, ellenfeleid következnek, és akkor már késő bánat.

A varázslatok rendszere szintén hasonlóan különleges, eltér a szokásos RPG verzióktól. Matériákon alapul, melyek sajátos képességekkel ruházzák fel a karaktereket, nincs szükség a spellek tanulgatására vagy memorizálására. Például, ha egy hős megszerzi és képes használni a tűz alapú matériát, akkor minden egyes alkalommal fejlődik az ehhez tartozó ability pontja és a megfelelő szint elérése után erősebb spelleket is használhat. Érdekesen hangzik.

Itt a demo, próbáld ki! Tökéletesen alkalmas lesz arra, hogy beleszeress a programba és velem együtt remegve várd a megjelenés napját. A 3D kártya tulajdonosok pedig ne izguljanak egyetlen percig sem, mert a cég ígérete szerint a Final Fantasy VII egyaránt támogatja majd a 3Dfx-et és a D3D-t is.

órát

Lily@freemail.c3.hu

High Heat Baseball 1999

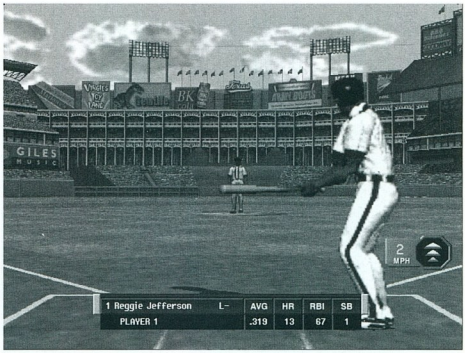
A csodálatos játék

Személy szerint én mindig is szerettem a baseball játékokat, a jó (!!!) baseball játékokat. Olyan rég játszottam már jó és szép baseball játékkal, hogy nem is tudom már a címét. A Triple Play elég jó volt, de

nem játszottam vele. Most itt van a 3DO High Heat Baseballja. Örültem neki, hogy végre valami kis baseball-os jelenik meg, ami támogatja a D3D-t (és a 3DFx-et is).

Az igazság az, hogy a demoban csak egy Home Run ütő versenyen lehet részt venni, és ez nem sokat villant meg a játékból (főleg, mert rajtunk kívül csak a dobó van a pályán).

A grafikára csak azt tudom



mondani, szoszo, mert az ütő játékos döbbenetesen ronda. Egy felnagyított pixelszörny. Nem tudom miért nem lehetett megrajzolni normálisan. A táj (mármint a stadion) sem az a nagy durranás. Tudom egy stadiontól nem lehet sokat várni, de ez azért mégsem az a szuper látvány.

Nekem egy kicsit fura volt maga az ütés. A labdát mindig el lehet találni, ha megfelelő időben nyomjuk meg a gombot. Nem tudom ez mennyire működik akkor, ha esetleg egy csavartat vagy más egyéb trükkös labdát dobnak.

Nem tetszik az sem, hogy nem az igazi MLB-s csapatok, hanem pl. New York American és New York National van (az amerikai baseball liga ugyanis két divízióra van osztva, az amerikaira és a nemzetire).

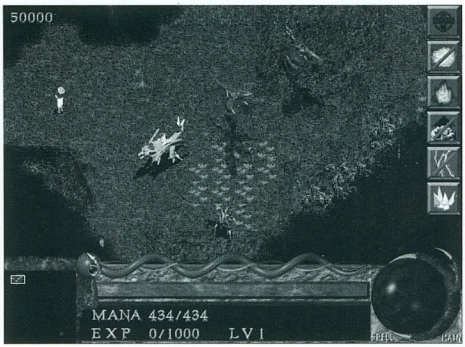
Ez a sok negatívum nem azt jelenti, hogy ez a játék nem lesz jó, ugyanis érdemben a demo nem nyújt semmi komolyat. Sajna ennyiben csak a negatívumok villannak meg.

Azért várom ezt a programot, mert az előrejelzések szerint más baseball proggi nem nagyon fog megjelenni.

Mr.T.

EAST

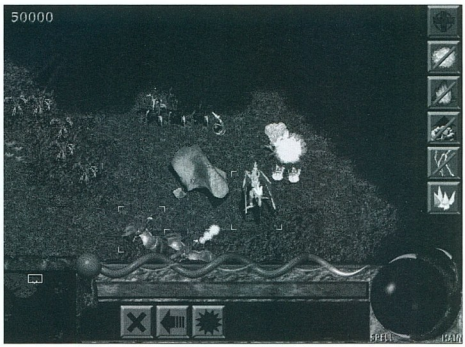
Warcraft keleten



Eastland mitikus földjét az istenek az ősidőkben áldottnak nevezték. Sok évvel ezelőtt a vidéket veszélyeztető hatalmas szörnyeket bebörtönözték, ám most újra kitört a háború! A levegőben sárkányok és főnixek víják csatáikat, míg a felszínen kardok csattogása, skeletonok csontjainak zörgése, tehenek bőgése és gólemek üvöltése hallatszik. Az elkeseredett küzdelmekből persze nem hiányzik a mágia sem, sőt egy nagyhatalmú gonosz varázsló is megjelenik.

A Warcraft sikerének titka úgy tűnik, nem hagyja nyugodni a programkészítőket. Íme egy újabb kísérlet, mely mindenidők egyik legjobb (ha nem a legjobb) real-time fantasy stratégiai játékának babérjaira pályázik. Szerény véleményem szerint esélytelenül, de bátraké a szerencse.

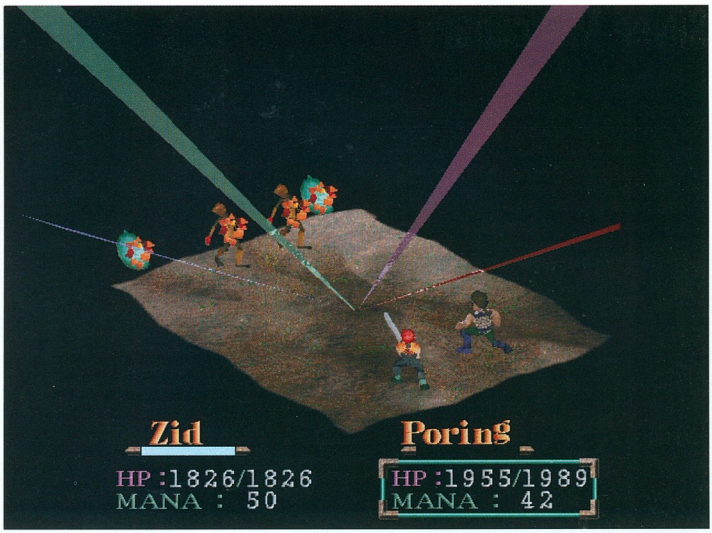
A játék irányítása szinte teljesen megegyezik a real-time stratégiák már-már standard billentyű kombinációival. Ezért egyszerű és jól használható. A készítők már a demóba beépítették a cheat-et is, sajnos. De szerintem ne használjátok, hacsak nem akarjátok magatokat megfosztani ettől a minimális sikerélménytől. Az épületeknél van néhány említésre méltó ötlet, például jobb klikkre a képernyőre "készíthetőek" az egységek, így könnyebben elérhetők. Ez jó, csak már van jobb. OK, nem mondok semmit, nézzétek meg a demót, csak a sebességet kicsit pörgessétek fel, különben el fogtok mellette aludni.



Lily

Karma

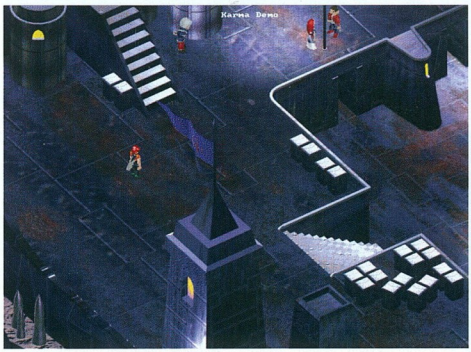
Immortal Wrath



A manga rajongók már tombolhatnak is. A Karma ugyanis egy manga stílusban elkészített „fantasy-szerű" (???) játék lesz.

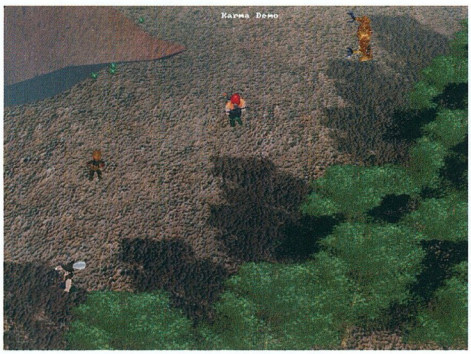
Már most megjegyzem, hogy engem kiver a víz a manga stílustól és ezekután csak rosszat fogtok olvasni a programról. Természetesen nem azért, mert manga, hanem azért mert zsenge... gyenge....

A manga az én szememben olyan japán pedofil őrület, ahol 6 éves arccal és Pamela Anderson-i testtel megrajzolt „amazonok" a főszereplők (érdekes módon a férfi szereplők is hasonló arcszerkezettel bírnak) és mindenféle emberfeletti dolgokat tesznek. Ha esetleg ez nem egy ilyen, hanem mondjuk egy 18 éven túliaknak szóló magazin lenne, akkor tudnék még egyebet is

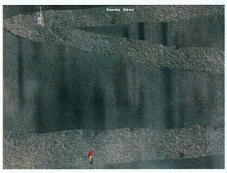


mesélni, de abból sem sülne ki sok jó.

A Karma egy kb. Diablo nézetben játszódó kaland játék, csak minőségében azt meg sem közelíti. A gyenge grafika infantilis, degenerált fantasy világgal társul (pl. demolition varázslat,



főszereplőnek 1900 HP-je van, és a szörnyek 150-200-akat sebeznek). Egyik pillantban egy hegyen vagyunk, a másikban egy gyárban (???) ahol idegbeteg zene prüntyög és a bukósisakot viselő munkás nem enged be egy kapun. Innen gyorsan kirohanok, majd két képernyő után egy mezőn találom magamat és egy rakás szörny vesz körül. A harc körökre van osztva és fura módon két figurával küzdök (pedig az egyik sehol sem volt a mászkálás során). Nyomom az Attack 1 és Attack 2-őket (ezek a fegyveres támadások), majd miután megunom a torz ellenfeleket, dobok egy Demolition varázst, ami atombomba jelleggel felrobbant egy szörnyet aki azon nyomban el is tűnik. A másik szereplő közben szeletelőgépként csapkod a baltájával, aminek természetesen semmi hatása nincs a harc kimenetelére.



Ez a játék döbbenetesen rossz (ezt sajnos ki kell mondani). Egy pedofil agy szüleménye torz szörnyekkel küzd egy olyan világban, ahonnan a mezőről egyenesen egy gyárba sétálhatunk be. Iszonyat.

Mangások előre!

Mr.T.

Silver Mercenary

Stratégia japán módra

A Hicom cégről ezidáig egyetlen szót sem hallottam. Pedig ez a koreai cég most talán az E3 alkalmából talán, hirtelen csak úgy ontja magából a stuffokat. Soroljam? Corum 2, Geisters, The Rapsody of Zephyr, Panthalassa, The Epic of Jusen, Crash Dive, Ida és The Silver Mercenary. Ez utóbbi most a terítéken, lássuk az előzményeket!

Sok évvel ezelőtt Iron King Duke Alperno a kard hatalmával egyesítette birodalmát, ám egy napon zsoldosok serege érkezett, hogy megtörje uralmát. Elérkezett a végzet pillanata, s a király csupán egy újabb legenda lett a múltban. A harcosok azonban félmunkát végeztek, mert elfeledkeztek Alperno fiáról... A király leghűségesebb embere, Sergio neveli fel a gyermeket, aki méltó utódja lehet a nagy királynak. Húsz év elteltével az ifjú Layban feleleveníti a múlt fájdalmas emlékeit, hogy felvállalva sorsát, megküzdjön apja gyilkosaival. Az ellenfelek között azonban feltűnik Garayer, a Sárkányok Ura is, hogy fokozza a helyzetet...

Ennyi a története ennek az egész kellemes, bár kissé gyermeteg grafikával megjelenített stratégiai játéknak. A több száz hőst és karaktert felvonultató Silver Mercenary nem nélkülözi a fantasy elemeket sem.

A Family Production programja elméletileg az idei őszre várható. Talán jó lesz arra, hogy elüssük vele az időt, amíg a nagyok megérkeznek.

Lily
lily@freemail.c3.hu

Gamestorm

Klasszikus játékok

Az Interneten nem csak a manapság divatos kaland, akció vagy stratégiai játékokkal játszhatunk, hanem könnyen találhatunk partnert olyan klasszikus játékokhoz, mint a póker, a Backgammon, vagy a Black Jack. A Gamestrom-on ilyen játékokra is van lehetőségünk. A klasszikus kártyajátékok szekciójában több féle játékot találhatunk. Legelsőként a Casino Poker-t említeném, amit nem kell bemutatnom, hiszen az összes covbojfilmben ezt játsszák a rosszarcú stukkerhősök. Természetesen nem csak egy, hanem több féle szabály alapján játszható. A Casino Blackjack is igen ismert kártyajáték, legtöbben „huszonegy" néven ismerik. Itt is több féle szabály alapján játszhatunk. Több olyan kártyajáték is megtalálható a Gamestorm-on, amihez 4 játékos kell. A Classic Card Games kollekció 4 - alapjaiban hasonló - játékot tartalmaz, ezek a Contact Bridge, a Whist, a Hearts és a Spades. A Contact Bridge igen élvezetes, ütésvállalós kártyajáték. A legnagyobb problémát a 4 játékos megléte szokta okozni, de a net itt is nagy segítség a partnerszerzésben. Jó mulatság a Hearts nevezetű kártyajáték. A nálunk pikk dáma néven közismert játék igen élvezetes, pergő menetű, szabályai pedig igen egyszerűek. A kőr az adutt, minden ütés mínusz 1 pont, a pikk dáma mínusz 13. Ha viszont valaki elűt minden lapot, akkor a többiek kapják a mínusz pontot. A Spades és a Whist szabályait nem tudom pontosan, de hasonlóak az előbbiekhez. A site-on megtalálhatunk minden információt a játékok szabályairól, pontozásáról, stb.

A kártyajátékok mellett a másik klasszikus stílust a táblás és kirakós játékok képviselik. A táblás játékok szekciójában egyelőre egyetlen játék található csak, ez a Backgammon. A játékban a korongjainkat kell eljuttatni a tábla egyik végéből a másikba, miközben akadályoznunk ellenfelünket abban, hogy a korongjait hasonlóképpen célba juttassa. A későbbiekben bővülni fog a szekció sakkal, és egyéb hasonló játékokkal is. A kirakós játékok szekciójában találkozhatunk egy igen elmés szókirakós játékkal. A Catchword-ben véletlenszerűen kiosztott betűkből kell kiraknunk értelmes (angol) szavakat. A később körökben a már lerakott szavak betűit is felhasználhatjuk további szavak kirakására.

A vállalkozó szelleműek bátran vágjanak bele a dologba, hiszen egy hónapig ingyenesen kipróbálható a Gamestorm.

SakmaN

l Fantasy VII

XENO
THE ULTIMAT

C R A C Y
E SOLAR WAR
GROLIER INTERACTIVE

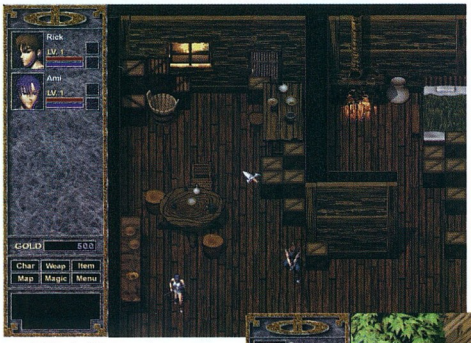
Fina

ACTION / ROLE PLAYING

EIDOS
INTERACTIVE

Hazard

Kalandozások



A közelmúltban egy igen kellemes csalódás ért, amikor az SKC szoftverkészítő cég demo CD-jét a kezembe vettem. Nem tudom Ti mennyire ismeritek a céget, bevallom, én nem sok jó programot láttam tőlük. Úgy látszik most fordult a kocka, ugyanis egy új kalandjáték fejlesztésébe kezdtek, ami minden bizonnyal sokak tetszését megnyeri majd. A Hazard egy akció-rpg keverék, egy kis manga stílussal fűszerezve, ahol egyszerre több ember irányítása a feladatunk. Ha hasonlítani szeretném valamelyik másik programhoz, azt kell mondanom, hogy a Diablo az, amiben a legtöbb hasonlóságot lehetne felfedezni. Jelenleg is sok projectet fejlesztenek, amit már lassan Diablo klónnak lehetne nevezni, ilyenek például a Revenant, a Baldur's Gate, vagy akár a Hexplore. Ami az ilyen játékoknál a legmegnyerőbb oldala lehet a programnak, az a multiplayer támogatás. Nincs is annál jobb, mint amikor egymással vállvetve igyekszünk egy sötét labirintusban,

hogy a gonosz erőket végleg elpuszítsuk. Sajnos a Hazard-ban egyelőre nincs szó multiplayer lehetőségről, de azért remélem ezt a csorbát kiköszörülik mire a program megjelenik.

A történetben egyszerre maximum öt szereplőt is magunkkal vihetünk, a fantasy világ különböző harcosai és varázslói közül. Itt is, mint a Diablo-ban a mouse

irányításával kell a karaktereket a megfelelő helyekre irányítani, vagy ha ellenséggel találkozunk, rájuk kattintva őket lekaszabolni. Ha valaki az áldozatunkká vált, majdnem mindig hagy egy kis tárgyat emlékbe nekünk. Ez lehet arany, potion és akár különböző gyógynövények is. A felvett tárgyakat az Item menü alatt vizsgálhatjuk meg, használni pedig az egér jobb gombjával lehet őket. Az előre haladáshoz célszerű az embereinket egyszerre magunkkal vinni, ezt könnyen megoldhatjuk úgy, hogy dobozt rajzolunk a kiválasztani kívánt szereplők köré. A játéktér képernyőkre osztottsága miatt, a kalandorainkat mindig a képernyő szélein tudjuk más helyszínekre vinni. A mozgással akadhat egy kis gondunk, mert nem igazán találjak meg az utat.

játékosok, úgyhogy nem árt, ha szépen lassan haladunk velük előre. Figyelni kell, hogy a kard alakú pointerünk milyen színű. Ha sötét szürke, akkor oda ne is próbáljunk kattintani, csak ha világos árnyalatúvá változik. De nem árt vigyázni, mert hamar ránk ronthatnak ellenfeleink, mert egy úgynevezett "line of sight" tulajdonság van beépítve a programba, aminek hatására csak akkor látjuk meg a szörnyeket, amikor azok a látómezőnkbe kerülnek. Világosan mutatja az is, hogy csak egy nagyon korai demoval van dolgunk, hogy egyelőre még nem működik rengeteg opció és lehetőség. Ezek közé tartozik a mentés, a mágia használat és minden olyasmi, amire ha rábökünk nem történik semmi. Szerintem még az is a béta változatnak tudható be, hogy semmilyen felszerelés vagy fegyver nincs a tárgyaink között, bár ha a Weap menüre kattintunk, láthatjuk, hogy mi mindenre lesz majd lehetőség a teljes verzióban.

A játék kezelése mindenhol egyszerű és egyértelmű, ilyen a harc és a varázslatrendszer is. Harcoláshoz csak rá kell kattintani az ellenfelünkre, és egy szimpla bal egérgomb lenyomással már neki is lát a kiválasztott szereplő a mumus püföléséhez, amíg az el nem halálozik. A varázsláshoz tartsuk lenyomva a ctrl billentyűt, és kattintsunk a célterületre. Kezdetekben ilyenkor csak egy villám csap le az egekből, de a későbbiekben viszont majd erősebb spell-ek is a birtokunkba juthatnak, persze csak a teljes változatban.

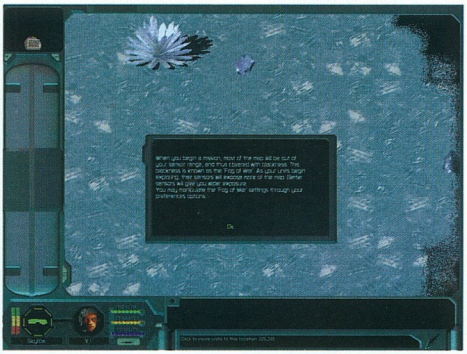
Amit igazán nem vártam egy ilyen játéktól, az a grafikai tudásban mutatkozik meg. Első pillanattól az utolsóig gyönyörű helyszíneken vezet minket végig a játék, a környező fák s a házak belseje kidolgozott és a karakterek a szörnyekkel együtt igen sok animációs fázisból állnak. Ha mindez sikeresen megvalósul majd, egy ugyancsak remekbe szabott történet köré, akkor egy meglepően jó és látványban bővelkedő játékot üdvözölhetünk.

Chris
Chris@acomp.hu

Cyberstrom 2

Corporate Wars

A Sierra sem az az álmélkodó cég mostanában, hiszen rendesen jönnek ki újdonságok tőlük is. Az anno mérsékelt sikereket elérő Missionforce: Cyberstorm mégis megérte a folytatást. A játék

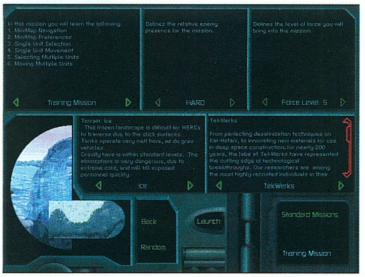


készültségéről sajnos nincs infom, de a játszható demo kibocsátása már jelent valamit (pár hónap). Az eredeti játékkal sajnos nem játszottam, de hallomásból tudom, hogy átlagos volt. A második részről demo alapján ítélni elég elhamarkodott, de szerintem ez sem lesz akkora pukkanat. A körítésről néhány szót.

Egy teljesen újszerű űrugrási technika (Jumpgate) felfedezése határtalan lehetőségek birtokába juttatta az emberiséget. Eddig elérhetetlen távolságok váltak elérhetővé, új bolygókat lehetett kolonizálni. A technológia birtoklása egyenlő a hatalommal, és ezt nem mindenki nézte jó szemmel. Véres harcok kezdődtek a Typhoeus rendszer mellett letelepített Jumpgate birtoklásáért. A harcok 8 klán között folynak, feladatunk az egyik klán szolgálatába szegődve megtenni mindent tőlünk telhetőt.

A játék az Earthsiege világában játszódik, ahol az óriásrobotokat Hercs-eknek hívják. Stílusát tekintve stratégia, ráadásul ki-ki szájíze szerint választhatja a valós idejű (real time) harcot vagy a lépéspontos (turn based) játékot (az első rész csak lépéspontos volt). Ez szerintem nagyon jó ötlet, hiszen az X-COM 3-ban a Microprose-nak nagyon bejött. A turn based játékban a legapróbb részleteket is külön beállíthatjuk, pl. pajzs visszatöltés ereje, fegyver tűzereje, mozgási sebesség. Speciális képesség a Cloaking (álcázás), ami annyit tesz, hogy rövid ideig láthatatlanná tehetünk egy egységünket. A harc mellett természetesen a bázisunk managelése is a mi feladatunk lesz. Folyamatosan upgradelhetjük épületeinket, így egyre inkább

egységeket tudunk majd gyártani. A kutatás is nagyon fontos tényező a játékban, hiszen így juthatunk jobb felszerelésekhez és erősebb fegyverekhez. Nézzük a lehetőségeket. 27 váz (nem csak Hercs) - melyek megváltoztathatóak, átépíthetőek, fejleszthetőek. A vázakra nem kevesebb, mint 171 különféle fegyvert szerelhetünk fel, ami azért elég jelentős mennyiség. Itt a kis hatótávolságú „meleglevegőfújó" mellett megtalálhatjuk majd a legbrutálisabb részecskegyorsítót és ballisztikus rakétakilövőt is. A fegyverekkel együtt több mint 300 különféle felszereléssel szembesülhetünk a játékban, melyeknek csak egy részét kapjuk meg azonnal, a többi sk kell kifejlesztenünk. Más fajta járművek is szerepet kapnak a játékban - pl. antigrav autók, tankok, stb., - de alapvetően a Hercs-ek lesznek a célravezető és domináns harceszközök.



A járművek irányításához pilótákra van szükség. A Bioderm pilótákat saját magunknak kell megterveznünk, kifejlesztenünk és „felnövesztenünk". Így a számunkra legfontosabb tulajdonságokat helyezhetjük előtérbe a többi tulajdonsággal szemben.

Maga a demo vagy egy tucat játszható missziót tartalmaz a tanuló küldetésekkel együtt. Jó ötlet a variálható környezet, ahol ugyanazt a küldetést más „éghajlatú" terepen is megpróbálhatjuk. A pálya képe ki-be zoomolható (idáig egy játékban sem láttam ilyet), így mindig a számunkra megfelelő áttekinthetőségre állíthatjuk be. Az egységek irányítása a szokásos point&click megoldású. A legszembetűnőbb a grafika egyszerűsége, bár vannak benne nagyon jópofa elemek. Az egységek animációja kiemelkedik a többi közül. Például amikor a folyón gázolunk át, akkor robotunk beleugrik a vízbe, és csak félig látszik ki. Érezhetően lassabban halad, és mintha még erőlködne is. Az épületek grafikája még átlagosnak mondható, de a terep szerintem kimondottan nem szép. Ha az összhatást nézzük, akkor a Mechcommander egy klasszissal szebb. A hangok viszont egészen jónak mondhatók, bár itt is vannak szerintem hiányosságok. A különféle Bioderm pilóták hangja nagyon jópofa, a csecsemő hangtól a modulált géphangig szinte mindent megtalálhatunk. Ezek mellet az ambient hangok is jók, az üzeneteket pedig a már megszokott női hang mondja be (mission failed).

Szóval mint említettem, elhamarkodott lenne a döntés a játékról a demo alapján, de így első ránézésre egy jó nyolcvanas gaménak ígérkezik.

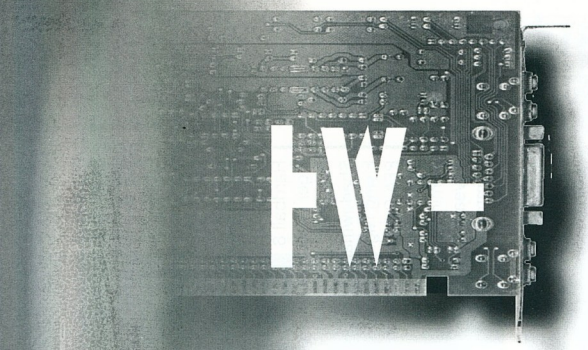
SakmaN

1998 ÉVI PC CD-ROM MEGJELENÉSEK

Az egyik leggyakrabban feltett kérdés Tőletek olvasóktól arra szokott vonatkozni, hogy XY játék mikor jelenik meg. Mivel az esetek 80%-ban mi sem vagyunk biztosak abban, hogy a kérdéses game mikor fog megjelenni a magyar boltok polcain, így megkerestünk 4 nagy hazai disztributort és képviseletet, hogy némi információt kapjunk a decemberi-január elejei megjelenésekről. A dolog azért is érdekes, mert így legalább előre lehet tudni, hogy az általunk nagyon várt játék esetlegesen kapható lesz-e magyar kézikönyvvel vagy dobozzal. Természetesen az esetleges csúszásokért nem vállalnak felelősséget a képviseletek.

Játék címe	Megjelenés	Kiadó	Egyéb
War Games	98-05-22	Electronic A.	
X-Files: The Game	98-06-05	Electronic A.	
Hardball 6	98-06-12	Electronic A.	
Tiger Woods & The Pga	98-06-19	Electronic A.	
Forsaken	98-05	Acclaim	3Dfx
Shadowman	98	Acclaim	
Flying Nightmares 2	98-05	EIDOS	3Dfx
PFA Soccer Manager	98-03	EIDOS	
Daikatana	98-09	EIDOS	3Dfx
Domination.	98-04	EIDOS	
Reveant	98-06	EIDOS	
Commandos	98-05	EIDOS	
Lunalik	98-05	EIDOS	
WLS '98	98-05	EIDOS	
Final Fantasy VII	98-06	EIDOS	
Cuttroaths	98	EIDOS	
Dark Project	98	EIDOS	
Gangsters	98	EIDOS	
Omikron	98	EIDOS	
Plague	98	EIDOS	
WarZone 2010	98	EIDOS	
Might and Magic 6	98	UBI Soft	
Army Men	98	UBI Soft	
Requiem	98	UBI Soft	
SiN	98	Activision	3Dfx
Fighter Squadron	98-03	Activision	
Quake II Mission pack	98	Activision	
MAX 2	98-03-27	Interplay	
Descent Freespace	98-04-17	Interplay	
Of Light & Darkness	98	Interplay	
STSFA Chekov's Lost M.	98	Interplay	
Redneck Rampage 2	98	Interplay	
APS 98	98-06-05	Psygnosis	
Sentient Return	98-06-26	Psygnosis	
Newman Haas (Indy car)	98-07-10	Psygnosis	
Wings of Destiny	98-07-31	Psygnosis	
Tellurian Defender	98-07-10	Psygnosis	
Respect Inc.	98-07-03	Psygnosis	
Salvation	98-07-24	Psygnosis	
Brainless	98-07-31	Psygnosis	
Wreckin Crew	98	Telstar	
Siege	98-06	Telstar	
Joe Blow	98	Telstar	
Assault	98	Telstar	
Golgotha	98	Telstar	

Forrás: Automex Kft, Ecobit Kft, H&H '92 Kft, Modern Media Kft



HW-SW

HÍREK, ÉRDEKESSÉGEK A NAGYVILÁGBÓL

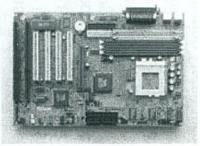
- Alaplapok
  AOpen AX59-Pro
- Shuttle HOT-591P
- Egy új gameport!
  PDPI L4 Digital Gameport
- LCD monitorok
- Compaq TFT500
- EIZO FlexScan L34
- MAG LS500C
- NEC MultiSync LCD2010
- PanaFlat LC40
- Philips 450DAX
- Samsung SyncMaster 500 TFT
- ViewSonic VPA150 ViewPanel

UTILITY CSOKOR

- Odyssey
- Thtmlc
- Mirc
- Actif Mail
- Animessage
- Avenger
- Calypso
- Dtsmail
- Email 97
- Mail Control
- PC Anywere
- Ink Finger
- Actif FTP
- FTP Control
- Getright
- Hyper Maker
- Gravity
- Techseek
- Davids Agent
- Black Window
- Check Mark
- Email Ferret
- Webremote
- WebScanX

Alaplapok
AOpen AX59-Pro

Az AOpen alaplapjai kőkemény stabilitásukról és mérnöki tervezettségükről ismeretesek. A cég belső szabványai mindeddig nem nagyon tették lehetővé az Intelétől különböző chipsetek alkalmazását, egyetlen kivétel ez alól az AP58-as alaplap SiS 5582 chipsete. Úgy tűnik mégsem ragaszkodnak annyira az Intelhez, hiszen itt az újabb ellenpélda, a VIA MVP3 chipsetes AX59-Pro. A Shuttle alaplapjánál elmondottak itt is érvényesek, azaz, hogy a VIA



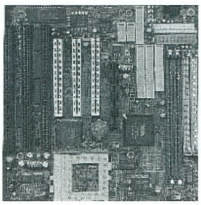
MVP3 chipset feloldja a 66/100 MHZ problémát. Annyi hiányosság mondható el, hogy az alaplap tervezése miatt az ATX táp nem hűti a processzort...

Technikai adatok:

ATX formátum, 512/1024 KB külső cache, támogatott buszsebességek: 60/66/75/83/90/100/112MHz, órajel szorzók: 2.0x-5.5x, feszültség beállítás: 2.0v-3.52v (0.05/0.1 voltos lépésekben), memóriafoglalatok: 3 DIMM és 2 SIMM, bővítő rések: 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA, BIOS: AWARD BIOS.

Shuttle HOT-591P

Napjainkban a Shuttle, a Socket-7 alaplapok piacán van dominánsan jelen. Mindezt azzal



érte el, hogy az újabb és újabb alaplapjai egyre gyorsabbak, stabilabbak és nagyon jól tuningolhatóak. Többször is próbálkoztak már a VIA chipsettel, de mindeddig nem sikerült átütő sikert elérni. (Annak ellenére sem, hogy ezen alaplapokon olyan plusszszolgáltatások jelentek meg, mint az automatikus processzorfeszültség detektálás, vagy ezen feszültség nagyon aprólékos beállítási lehetősége.) Talán az új VIA MVP3 chipset és az AMD K6-2 processzor támogatása meghozza a várva várt sikert a címben említett Shuttle HOT-591P alaplap számára.

Technikai adatok:

AT formátum, 512 KB külső cache, támogatott buszsebességek: 60/66/75/83/90/100 MHz, órajel szorzók: 1.5x-5.5x, feszültség beállítás: 2.0v-3.52v (0.1 voltos lépésekben), memóriafoglalatok: 2 DIMM és 2 SIMM, bővítő rések: 1 AGP, 3 PCI, 3 ISA, BIOS: AWARD PnP BIOS.

A VIA MVP3 chipset feloldja az ellentmondást a „régi", csak 60 MHz-en működő RAM-ok és a 100 MHz-es buszsebesség között, miszerint lehetővé teszi, hogy a memória az AGP busz sebességével azaz 66 MHz-en működjön, míg a processzor és az L2 cache 100 MHz-en!

Az alaplap ára nagyon előnyös, kb. 90$. Sajnos a méretéből adódóan (22x22 cm) vannak hiányosságai is: pl. csak aránylag rövid PCI kártyákat tehetünk bele, mivel a hosszabbaknak a processzor az útjában van. (Nem fér bele pl. egy Voodoo2!)

Egy új gameport!
PDPI L4 Digital Gameport

Napjainkban, amikor a 400 MHz-es PentiumII-esek korát éljük, még mindig a minimum 15 éves technológiát használjuk az analóg gameportokon. Igen, ide csatlakoztatjuk a csúcstechnológiát képviselő újabbnál újabb joystickokat, pedálokat, kormányokat stb. és azt érezzük, valami itt nem stimmel. Vannak persze ígéretek, hogy a Win98 meg az USB majd megoldja a problémát, de amíg ez nem realizálódik, addig itt egy elérhető megoldás, a PDPI kártyája. Miket is nyújt ez a kártya? Az analóg gameport akár 50% processzoridőt is elrabolhat. Az L4-nél ezt sikerült lecsökkenteni 18%-ra! (A CPU inkább a játékkal foglalkozzon!) Az előbbiek alátámasztására egy kis példázat: A játék: Jane's F-15. A rendszer: egy sima P166 felhúzva 200-ra, 48 mega RAM és egy Monster3D. 15fps... Hm, elég siralmas. Új PCI-os hangkártya vásárlás. 18fps. (Ki a kicsit nem becsüli...) L4 digitális gameport, 32 fps!!!

A kártya és driverei persze még elég kezdetleges állapotban vannak, van még pótolnivaló a kompatibilitás terén. Például azokkal a joystickokkal, amelyek nem a szabványos úton kezelik a gameportot, nem fog működni. Ilyenek a Microsoft Precision Pro,

Microsoft Forceeedback Pro, Gravis GRip vagy a Microsoft Sidewinder Game Pad. Ezzel szemben működik a CH vagy a Thrustmaster azon joyaival is, amelyeknek programozható digitális funkciói vannak.

LCD monitorok

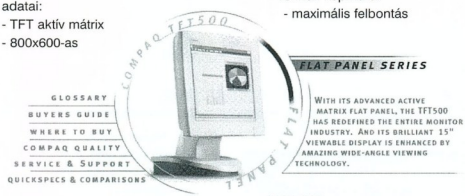
Úgy tűnik, egyre többen fogják lecserélni a régi CRT monitoraikat egy olyan fajta monitorra, amely könnyű, kis helyet foglal, és a képminősége is kiváló. Már nemcsak Japánban tombol az árháború az LCD monitorok piacán, hanem az egész világon. Egyes gyártók több mint 50%-kal csökkentették áraikat a tavalyihoz képest. A nagynak számító 14 inches aktív mátrixos LCD képmegjelenítők ára tavaly nyáron kb. 2000 $ volt. Novemberben az Iiyama Electric 1400$-ért adta monitorait, idén áprilisban már csak 1060$-ért, válaszként a Nanao Corporation 990$-ra csökkentette a 13.8 inch-es monitorai árát. Állítólag ezek az árak nyár közepére már csak 720$ körül fognak mozogni. Egyelőre ezek az árcsökkentések veszteséget okoznak a gyártóknak, de az árverseny túlélői számíthatnak arra, hogy az LCD monitorok forgalma 2004-re 12.5-szerese lesz az 1998-asénak.

Tekintsük meg az ismert gyártók legújabb modelljeit.

Compaq TFT500

A 15" valódi képmérettel (a Compaq szerint a legtöbb 17"-es monitor képmérete ilyen) büszkélkedő monitor technikai adatai:

- TFT aktív mátrix
- 800x600-as



felbontásnál a képfrissítés 85 Hz-es
- 1024x768-as maximális felbontás
- a hagyományos monitoroknál fényesebb kép (200 nit)
- visszatükröződés gátlás
- 2.8" széles a panel
- kb. 9 kg súly
- elhelyezhető akár a falon is mint egy kép
- beépített 3 portos USB HUB

EIZO FlexScan L34

Az EIZO-nál az LCD technológia csúcsát jelentő monitor technikai adatai a következők:

- 15 inch képméret 0.297 mm-es képpontokkal
- vízszintesen 140 fokban, függőlegesen 120 fokban látható a képernyő
- képfrissítés 55-85 Hz-ig (75 Hz az 1024x768-as módban)
- méretek: 14.2"x15.6"x6.9"
- nettó súly (csak a panel talp nélkül) kb. 5.5 kg
- fogyasztás 30 W, várakozó állapotban kevesebb mint 5 W

MAG LS500C

A monitor specifikációja:

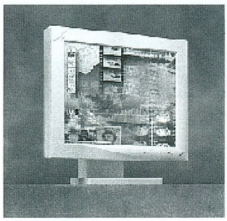
- 15 inch képméret
- maximális felbontás 1024x768
- fényerő 180 nit
- képfrissítés 60 Hz
- fogyasztás 25 W, várakozó állapotban kevesebb mint 3 W
- méretek: 15.4/12.6"x16.5/19.3"x11.0"
- nettó súly (csak a panel talp nélkül) kb. 6 kg, összesen kb. 9kg
- a monitor 90 fokkal elforgatható

NEC MultiSync LCD2010

A NEC monitorajánlatában is többnyire azok a pozitívumok szerepelnek mint a jobb LCD monitoroknál, azaz a 90 fokos elforgatási lehetőség, továbbá, hogy nem kell pont szembe ülni a monitorral, hogy jól lássuk a képet (ez a folyadékkristályos megjelenítők egyik nagy problémája volt).

Technikai jellemzők (a szokásos aktív mátrixos, TFT(thin film transistor) LCD):

- 20.1 inches valódi képméret
- 0.31 mm-es pontméret



- képfrissítés 56-76 Hz
- támogatott felbontások: 720x400, 640x480, 800x600, 832x624, 1024x768, 1280x960, 1280x1024 (mindet tudja 76 Hz-en)
- az aktív képernyő méretei 399x319 mm
- a monitor méretei 498x501x262 mm
-súly nettó/teljes 12.5/19 kg

PanaFlat LC40

Lássuk mit tud a Panasonic üdvöskéje:

- 14 inches valódi képméret

- 0.2775 mm-es pontméret
- képfrissítés 50-77 Hz
- maximális felbontás 1024x768 75 Hz-en
- méretek: 14.02"x13.96"x5.87"
- súly 5.5 kg
- fogyasztás 45 W, várakozó állapotban kevesebb mint 8 W

Philips 4500AX

A Philips e monitorának ajánlatában többek között kiemeli a kis fogyasztást és az alacsony elektromos zajt. Lássuk a részletes adatokat!

- 14.5 inches valódi képméret

(maximum képméret 295x221 mm)
- 0.288 mm-es pontméret
- képfrissítés 60-75 Hz
- maximális felbontás 1024x768 75 Hz-en
- méretek: 14.3"x14.5"x5.9"
- súly 5 kg
- beépített hangszórók

Samsung SyncMaster 500 TFT

A SyncMaster család legújabb darabjának ismertetője a torzításmentességet és a tükröződésmentességet emeli ki.

Jellemzői:

- 15 inches valódi képméret
- 0.30 mm-es pontméret
- képfrissítés 55-70 Hz
- maximális felbontás 1024x768 60 Hz-en
- méretek: 385x424x232 mm
- beépített hangszórók
- fogyasztás 30 W, várakozó állapotban kevesebb mint 1 W

ViewSonic VPA150 ViewPanel

Az általam ismert egyik legjobb monitort gyártó cég, az LCD monitorok piacán sem okoz csalódást a képminőség terén.

Mit lehet tudni róla?

- 15 inches valódi képméret
- 0.288 mm-es pontméret
- képfrissítés 50-75 Hz
- maximális felbontás 1024x768 75 Hz-en
- méretek: 15.2"x15.6"x6.7"
- súly 5.8 kg
- beépített hangszórók

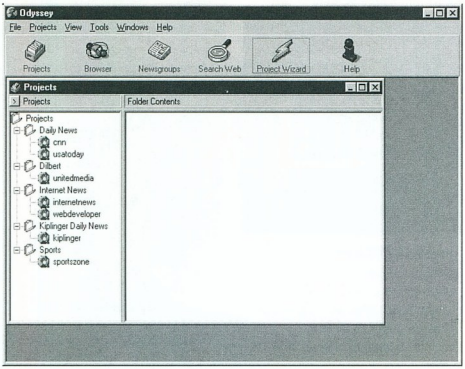
Lóti

Utility csokor

A hónap válogatása a hasznos kis programokból

Odyssey

Odyssey egy kombinált off-line web nézegető, automatikus newsgroup fel- és letöltő, beépített



kereső, MIME és UUENCODED dekódoló, beépített tárcsázó. A keresőkben lehet keresni szavakra, illetve file nevekre vagy file típusokra.

Thtmlc

A lényege a programnak, hogy kicsi, viszont rengeteg dolgot meg tud jeleníteni, plusz még a kezdő html oldal készítőknek is nagy segítség, hiszen a programhoz rengeteg illusztrációt is mellékeltek.

Mirc

Talán a legnépszerűbb irc program, és nem véletlenül. A legtöbb kényelmi funkciót tartalmazza és könnyen használható. Akik most kezdenek belekóstolni az inet világába, annak tudom ajánlani, de a profiknak is.

Actif Mail

Az ActifMail egy igazán szépen kidolgozott program, legalábbis ami a megjelenését illeti.

Használhatóság szempontjából - a már megszokott kereten kívül - letölthető hozzá egy FTP szoftver kiegészítése is. Ezen a CD-n ezt a részt is megtalálhatjátok.

Animessage

Ezzel a programmal lehet html formátumú email-t szerkeszteni, mellyel úgymond

„élőkaraktereket" lehet készíteni, vagyis írunk egy szöveget, majd azt mondjuk, hogy emelkedjen

1 sort. Amikor valaki elolvassa a levelet, végül egy mozgó email kap.

Avenger

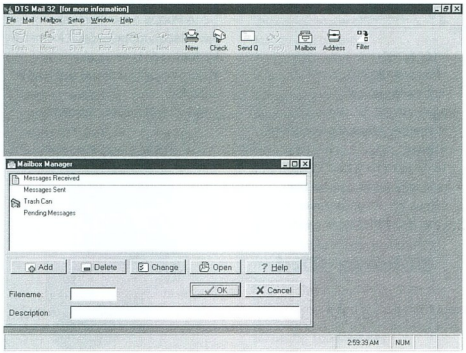
Egy apró, nagyon jó design-os program, mely newsgroupok-nál használható.

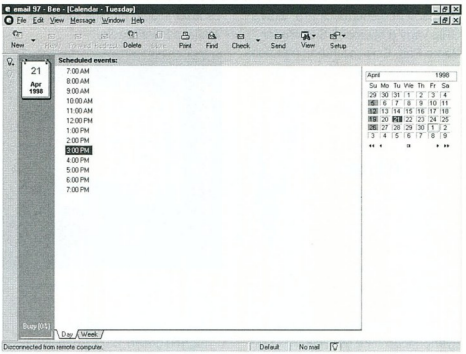
Calypso

Talán azt lehet rá mondani, hogy mindent megtalálhat egy helyen! Másik nagy előnye, hogy egy nem kívánatos levelezőpartner leveleivel kapcsolatban - kizárásos alapon - egy gombnyomással elintézhetjük, hogy még véletlenül se kapjunk tőle levelet.

Dtsmail

Egy nagyon jól használható levelező program. Kezdőknek nem ajánlom a program beparaméterezését. Csak akkor használják ezt a szoftvert, ha van a közelükben egy olyan ember is, aki már ért valamicskét az internetes szakkifejezésekhez és nem retten meg az SMTP felirattól. Előnye a programnak, a Kill lista készítése.





Sok nagy levelező programból sajnos hiányzik.

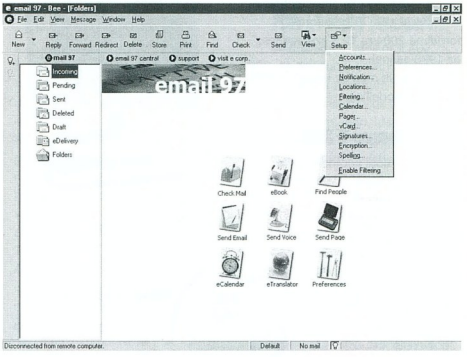
Email 97

Nem is tudom, mit mondjak erre a levelező programra. Nem Microsoft termék! Bár kinézetre nagyon hasonlít a már megszokott Microsoft Excel vagy Word bejelentkező részére. Szerintem ezt a programot a fejlesztők a Microsoft-nak elküldték, de - számomra ismeretlen - oknál fogva nem került be a Win95 alapcsomagjába, sőt az IE sem. Nagyon jól használható. Érdemes regisztrálni. A beállítást egy kezdő internetes is meg tudja csinálni.

Mail Control

Igen, igen, igen! Egy profiknak készült levelező program. Minden megtalálható benne, ami csak a régóta internettel foglalkozóknak kell. Nem csoda, elnyerte több újság és szolgáltató díjait.

Kezdőknek is ajánlom, bár nekik nem érdemes ekkora programot



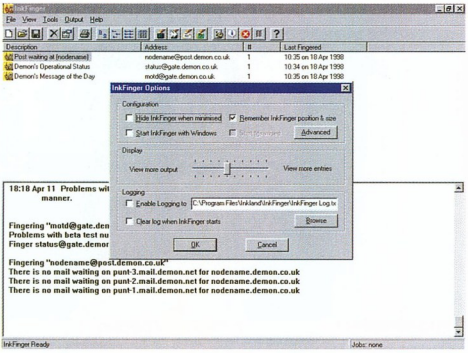
felrakni, hiszen nem igazán tudják kihasználni azt a rengeteg lehetőséget, ami ebben a programban rejlik.

PC Anywere

Egy gyors és könnyen használható applikáció és adat küldő program, úgy az otthoni mint az irodai PC-ken vagy a hálózatban bárhol, bármikor. Gyorsan és könnyen lehet email-ni, letölteni fileokat, vagy csak úgy nézelődni.

Ink Finger

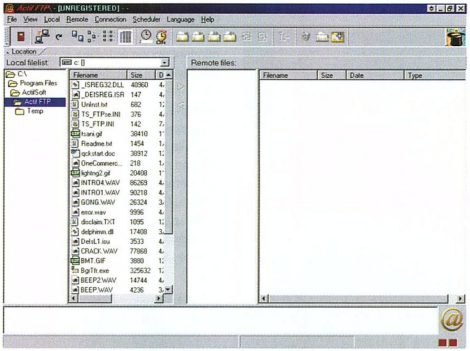
Egy finger kliens W95 és NT környezetre írva. Az explorer stílusú felület segítségével könnyen konfigurálhatóvá és áttekinthetővé teszi. Megváltoztathatjuk a betűket,



a színeket, a belépési paramétereket, WYSIWYG nyomtatási formával rendelkezik. Az InkFinger betölti, kimenti és összerakja az anyagokat. Rengeteg sok más funkcióval is rendelkezik. Ráadásul magyar is lehet.

Actif FTP

Ugyanolyan igényesen kidolgozott FTP program, mint az általuk fejlesztett ActifMail. A kettő együtt szuper.



FTP Control

Annyira profi program, mint az általuk fejlesztett MailControl - a kettő együtt pedig valami fantasztikus. Minden a legjobb helyen van, könnyen kezelhető. Ajánlom mindenkinek, profinak és kezdőnek egyaránt.

Getright

Vége a gép mellett üldögélésnek! Nem kell izgulni azon, hogy egy fontos program letöltés közben megszakad! Íme itt a GetRight! Azoknak ajánlom ezt a kis programot, akik rendszeresen töltenek le anyagokat a netről. Nagy előnye, hogy meg lehet adni mikor lépjen be a netre, illetve mikor lépjen ki onnan. Kikapcsolja-e a gépünket amikor kész vagy sem. Mekkora sebesség (kb/sec) alatt keressen új site, vagy ftp helyet. De a LEGFONTOSABB, ha esetleg megszakad a letöltés, semmi gond, folytatja újra.

Hyper Maker

Könnyen használható honlap szerkesztő amit off-line - belépés nélkül is lehet használni, beépített nézővel. A szerkesztést könnyíti az, hogy a programot elláták egy „lépésről-lépésre" segédlettel is.

Gravity

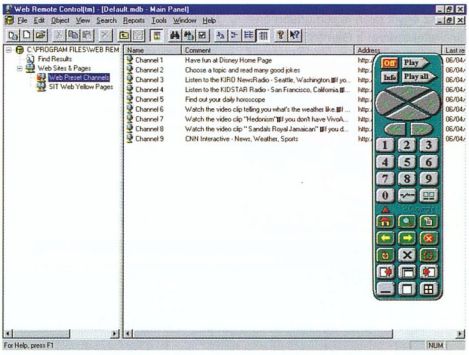
Egy nagyon erős, multitask rendszerű kereső rendező és komplett hírolvasó a háttérben meghúzódva. Változtatható környezet, kép segédlet (slideshow és kicsinyített képmegjelenítés) jellemzi leginkább.

Techseek

Nagyon jól használható kereső szoftver, mely használja a neten lévő nagyobb kereső site-ok adatbázisát.

Davids Agent

Igen komoly kereső. Egy 14400 kapcsolat esetén a BROWSER keresési kulcsra 6 perc alatt 22 site címet adott - mint ez a képekből is látszik. Nagyon ajánlom a kezdők számára, mert összeállíthatnak belőle egy saját adatbázist. Amikor az kész, akkor nincs más dolga, mint a lementett témát visszatölteni azoknak ajánlom használatra, akiknek egyrészt van idejük, másrészt híres embereket, vagy elfelejtett barátokat keresnek a neten, ugyanis ez



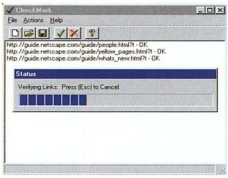
és elmenni arra a site-ra ami az adatbázisban szerepel.

Black Window

Azoknak hasznos ez a program, akik szeretnek - vagy szeretnének - turkálni a web site oldalakon, és onnan mindenféle jó grafikát letöltögetni, akár az egész site-on is.

Check Mark

Ez a program nagyon hasznos,



ugyanis leellenőrzi nekünk, hogy a Bookmark-unkban lévő bejegyzések - az idők folyamán - nem avultak-e el. Ami esetleg elavult, azt ki lehet törölni és visszaírni a Bookmar file-t.

Email Ferret

Ezt a programot inkább a program email címeket keres név és körülbelüli hely alapján.

Webremote

Ez egy családbarát szoftver, ami igazán ritka manapság. Könnyen lehet az egyes csatornákat és híreket személyesíteni! Ez fontos dolog, ha gyermek is van a családban és még nem tud többet a szüleinél. Kezdőknek is ajánlom, mert a kezelő felületet nekik alakították ki.

WebScanX

Manapság a vírusok nem csak a programokkal, hanem a netről is érkezhetnek, ezért nem árt ha megerősítjük a gépünk, programjaink védelmét ezzel az irtó és figyelő programmal is. Igazán csak egy hátrányára jöttem rá - de lehet, hogy én voltam a béna -, hogy nem tudtam a fentlévő email-es szoftveremhez hozzáigazítani.

Laza

Gamestorm

On-line a neten

Az egyik talán legismertebb on-line játékszerver a Gamestorm. Igen sokféle játékot játszhatunk rajta,

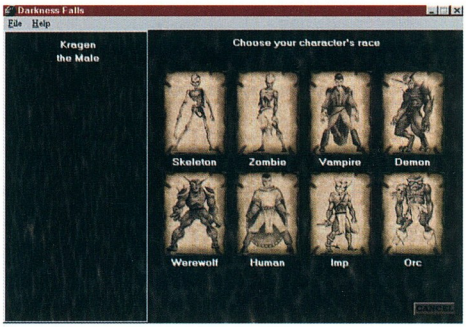
melyek speciálisan netes kivitelezésűek, és tudomásom szerint csak ilyenekkel foglalkoznak. Még mielőtt rámondanánk hogy biztos gagyi, érdemes elolvasni a címeket: Godzilla Online, Staship Troopers, Battletech, stb. A hangzatos címek mögött ráadásul igen profi kivitelezésű játékok bújnak meg, remélem hogy befér pár screenshot. A Gamestorm játékok a felinstallálás után a www.gamestorm.com oldalról indíthatók. Itt ki kell választani a kategóriát, majd a kívánt játékot, és a start gombra bökni. Egyetlen gondunk csak az lehet, hogy bár

elvileg van lehetőség 1 hónapos ingyenes kipróbálásra, de a regisztrációs oldalon legalul a hitelkártya adatokat is kéri a script. Szóval kártyahiány miatt sajnos nem tudtam kipróbálni a játékokat. Viszont aki regisztráltatni tudja magát, az egy loginnel a szerveren található összes játékba be tud lépni. Tehát nincs az, hogy x játékot regisztrálsz x pénzért, hanem 10x pénzért kapsz majd 30 játékot. Nincs igazságtalanság, hogy a póker olcsóbb mint a 3D-s kaland, mert egyszerűbb grafikájú, hanem azt játszol, amit akarsz, és mindenki egyforma összeget fizet.

A CD-n megtalálható az összes Gamestorm játék installja, ezek közül emelnék ki párat. A Godzilla

Online az Európában még be se mutatott film alapján készült. Alapjában véve egy akcióval dúsított kalandjáték, kiváló grafikával, és még jobb hangulattal. NewYork utcáin mászkálva kell irtanunk a dinokat (vagy akár az embereket), a különféle helyszínek között megtalálható a Madison Square Garden, Fulton Street-i halpiac, vagy a newyork-i metró. Szerintem a Godzilla on-line az egyik tuti kipróbálandó a sok közül.

A másik figyelemfelkeltő játék a Starship Troopers: Battlespace nevet viseli. Ha valaki látta a filmet, akkor ismeri a helyzetet, a két szembenálló faj az emberek, és a „bogarak". A játék valós idejű stratégia (direkt nem írtam C&C



klónt), ahol mindkét oldalt kipróbálhatjuk. Vagy beállunk a Chemotox-harcosok közé rovartalanítani a galaxist, vagy a rovarok oldalára állunk, hogy lenyomjuk az emberiséget. A screenshotok alapján elég jónak tűnik, persze ezt is ki kellene próbálni on-line.

Nem is lenne kerek a Gamestorm, ha a filmek alapján készült játékok között ne találnánk egy Alieneset is. Az Aliens Online a 3D akciójátékok körét bővíti egy

újabb taggal. Itt is mindkét oldalt kipróbálhatjuk. Mint űrtengerész-gyalogos parancsnok, az idegenektől megszállt bázist kell kipucolnunk osztagunkkal, legvégül pedig a királynővel kell végeznünk. Fegyverarzenálunkban szinte minden megtalálható. Az idegenek oldaláról is érdekes lehet a game, hiszen egészen más a feladat: a „gonosz betolakodóktól" kell megvédenünk a királynőnket. Kihasználva előnyeinket - gyorsaság, természetes páncél, erő - és természet adta fegyvereinket - karmok, fogak, csápok - kell az embereket terrorizálnunk, és persze legyilkolnunk.

Valószínűleg sok hely már nem maradt a többi játék ismertetésére, de ha valakinek van netes elérése, mindenképpen érdemes rákukkantani a Gamestorm-ra. A CD-n megtalálhatjátok a következő játékok installját: Aliens Online, Darkness Falls, Stellar Emperor, Godzilla Online, Harpoon Online, Legend of Kesmai, Rolemaster: Magestorm, Multiplayer Battletech: Solaris, Starship Troopers: Battlespace. Az általánosabb kategóriában pedig kártya és táblás játékok: BlackJack, CatchWord, Classic Board Games, Classic Card Games, Casino Poker.

SakmaN

Internetes játékok

A háló rabságában

A cím szinte mindent elárul a mostani témánkról, de kicsit pontosítani kellene, hogy mit taglalunk ezen az oldalon. Az internetes játék kategóriába elég sok minden besorolható. Ilyen például a kereskedelemben is kapható „dobozos" játékok internetes multiplayer támogatása, de jószerivel akad olyan játék is,

amit csak az Interneten lehet játszani. Több olyan játék létezik, amelyik közvetlen IP címen keresztül is játszható, de a legtöbbjük szervereken keresztül működik csak. A nagyobb játékkiadó cégek saját szervereket hoztak létre, ezeken általában csak az ő általuk fejlesztett - kiadott játékokat lehet játszani. Ilyen szerver pl. a Blizzard-féle Battlenet, a Microsoft-féle Internet Gaming Zone. A „céges" szerverek általában ingyenesen használhatók, vagyis a használat árát az adott szoftver megvásárlásakor „kifizettük". Ilyenkor on-line regisztráltathatjuk magunkat, és máris mehet a nyomulat. Ezek mellett nagyon sok „független" játékszerver található világszerte, a teljesség igénye nélkül felsorolnék párat az ismertebbek közül: HeatNet, TEN, Gamestorm, Kali, MultiplayerDotCom, Mplayer, Meridian, stb. Az ilyen szerverek használata a fentiekkel ellentétben általában nem ingyenes, esetenként igen borsos (legalábbis nekünk magyaroknak borsos) árat kell fizetnünk a netes játéklehetőségért. A szerverek használata előtt általában le kell töltenünk és fel kell installálnunk egy kezelőszoftvert a gépünkre. A csatlakozás után vagy automatikusan rákeres a program a gépünkre felinstallált, az adott szerveren játszható programokra (hááát...izé), vagy s.k. kiválaszthatjuk, hogy melyik játékkal szeretnénk játszani. A kereskedelmi játékokba beépített netes support sokkal egyszerűbben használható, hiszen azonnal kiválaszthatjuk az adott szervert, láthatjuk hogy pl. melyik pályán, milyen játékmódban hányan játszanak éppen, és legfőképpen azt, hogy milyen minőségű a kapcsolatunk, azaz mekkora a Ping-ünk. Minél kisebb számot látunk a Ping jelzés mellett, annál gyorsabb és szakadozás mentesebb lesz a játék. Az alacsony Ping érték leginkább az akciójátékoknál számít, pl. Quake. Ha már a Quake-nél járunk, ezekből van talán a legtöbb szerver (QuakeWorld), és Magyarországon is elég sok található belőle. Ha valaki Quakelni szeretne a neten, akkor bátran ajánlhatom a Quake.hu-n (http://quake.pganet.com) levő szerverlistát, ahol a Magyarországon található szinte összes ingyenes quake-szerver linkje megtalálható.

A témára visszatérve nézzük mit kínálnak Sierráéknál netes játék gyanánt. Nem vagyok nagy RPG-s, de a The Realm nevezetű internetes

kaland-RPG játék igen megfogott. A felinstallálás után először is el kell látogatnunk a regisztrációs címre, ahol 30 napos ingyenes logint és passwordot kaphatunk (utána sajnos fizetni kell érte). Pár adat kitöltése után (nem kér hitelkártya adatokat) a script közölte, hogy vissza-emailozzák a pass-t meg a logint. Gondoltam ez majd holnap megjön, de poénból azért ránéztem a levélcímemre. Nos a közben eltelt kb. 1 perc alatt meg is jött az anyag (ráadásul 2x). A belépés után az első dolgunk a karaktergenerálás. Itt a legjobban a grafikai lehetőségek tetszettek, karakterünknek még a szeme színét is megváltoztathatjuk. A kaland a házunkban kezdődik, innen indulunk világhódító utunkra 500 arannyal a zsebünkben. A településen körülnézhetünk, a boltokban az eladóktól infokat kérhetünk, vagy átteleportáltathatjuk magunkat másik városba. Érdemes továbbá bevásárolni kajából/piából, esetleg páncélt, fegyvert, potiont vásárolni.

Innentől akármit is csinálhatunk. A különféle játékos (másik netező) és NPC karakterekkel harcba elegyedni egyelőre nem tanácsos, mivel elég kicsi az esélye a nyerésnek. A városon kívül viszont több alacsonyabb szintű ellenféllel is megmérkőzhetünk, nekem sajnos csak egy előzőleg legyengített farkast sikerült lenyomnom, cserébe a bőréért, no meg egy csontit egy üveg létyóért. Sajnos csak harccal szerezhetünk pénzt, tárgyakat, fegyvereket, ami nem könnyű, mert a legcsikenebb 4-es szintű denevér is könnyen lenyomhat. A többi lehetőséget inkább nem ismertetem, mivel az 2 oldalt is megtöltene, inkább nézzétek meg magatok. Igazán megéri.

Egy másik netes RPG játékot is megtalálhattok a CD-n, ez pedig nem más, mint az Empiriana. A játékhoz itt is regisztráltatnunk kell magunkat, az ingyenes elérhetőséget (itt sem kell hitelkártyesz) a http://www2.irealms.com/freesign.htm oldalon generáltathatjuk le. A Sierrás RPG játékhoz hasonlóan itt is villanyposta-fordultával jött a login meg a pass, szintén pillanatok alatt. A játékot elindítva először is be kell pötyögnünk leendő karakterünk nevét. Kiválaszthatjuk a kasztját (varázsló, harcos, stb), és a nemét, és kb. ennyi volt a karaktergenerálás (nevezzük inkább keresztelőnek). Ezek után a város képe tárul elénk. A különféle épületek funkciója szerintem világos, még kevésbé gyakorlott emberkéknek sem okozhat gondot, hogy hol mit lehet csinálni, venni. Dél felé van még egy képernyőnyi a városból, ott lehet kilépni (reggel öt előtt 2 perccel) a játékból. Amire kezdéskor érdemes lóvét herdálni (én harcossal mentem...): egy erősebb kard - a 600 pénz körüli már jó lesz - és vagy 5 üveg Health Bull energiaital. Ha megvan, akkor irány a dungeon. A grafika itt sajnos visszasüllyed a Beholderes időkre, de van benne valami elragadóan purítán, ami mégis odaszegezi az embert a monitor elé. Még mielőtt bárhová mennénk, pakoljuk bele a combosabb kardot emberünk jattosába, ugyanis ezt csak itt tudjuk megtenni (legalábbis én nem tudtam máshol tárgyakat pakolászni). Az irányítás szintén Beholder stílusú, a nyilakkal mozgunk, meg fordulunk. Harcnál (ami szintén a Profán Grafika nagydíjára érdemes) a kard ikonnal üthetünk/lőhetünk a fegyverünkkel, a könyvvel kasztolhatunk varázslatot. A lenyomott ellenféltől zsákmányolhatunk pénzt, meg mindenféle cuccokat. Szintet a városban léphetünk az öregeknél, ahol azt is mindig megmondják, hogy a következő szinthez mennyi XP-t kell még szereznünk. Sajnos a dungeonban csak a falakat meg az ajtókat láthatjuk, a térképen kis nyilakkal jelölt többi játékos viszont láthatatlan a nagy képen. Szerintem ide is kár több szót pazarolni, szintén érdemes ránézni személyesen.

SakmaN

PREVIEW

- Requiem: Wrath of the Fallen
- Shogo: Mobile Armor Division
- Trans-Am Racing 68-72
- Trespasser

Requiem: Wrath of the Fallen

Már a mennyország sem a régi!

A következőkben egy nagyon ígéretes és műfajában egy új terület határára merészkedő alkotás fejlesztéséről napvilágot látottakról számolunk be. Elöljáróban megemlítem, hogy nincs több negyedóránál az összes idő, amit a Quake és társai miatt a PC előtt töltöttem. Most azonban valami olyasmi készül egy Cyclone Stúdióval fémjelzett területen, amely mellett kevesen fogunk egy vállrándítással elmenni.

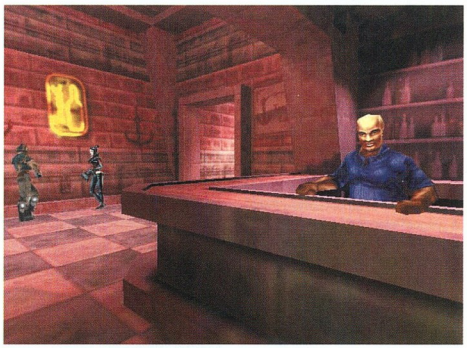
Minden egy olyan helyen kezdődik, ahová sokan szeretnének eljutni, ám mégis a végsőkig halogatják az indulást... A mennyország mindeddig egy kellemes, békés hely hírében állt, ám semmilyen állapot nem tarthat örökké. A bűnbe esett angyalok kiűzetése nem ment minden gond nélkül, ami végül az Áttöréskénti ismeretes háborúhoz vezetett. A bukott angyalok egy csoportja Teremtés felé vette útját. A Földön nem volt hatalom, mely ellenállhatott volna.

Mindezen körülmények lehetőséget teremtettek számukra, hogy emberi lelkek tömegét az űrbe irányítva kaput nyissanak a Káosz és Teremtés városa között, amelyen át a démonok serege előtt szabaddá válik az út.

Itt kell megemlíteni a hatás-ellenhatás törvényszerűségét, mely révén egy ellenálló szervezet kezdte meg működését. Persze égi ellenfelek esetén jól jöhet az égi segítség is, mondjuk egy jó angyal formájában.

Isten Malachi-t küldi a Földre, hogy véget vessen a Bukottaknak és megakadályozza terveik véghezvitelét. Természetesen itt kapcsolódhatunk a történethez.

Mindezek azonban nem egyszerűen a játék háttértörténetét



alkotják, hanem csak a bevezető eseményei a játék során kibontakozó történetnek, amely komoly hangsúllyal lesz jelen minden lépésünkben.

A küldetések során kapcsolatba kell kerülnünk a lázadókkal, akik támogatására érkeztünk. Számos NPC teszi majd színesebbé az utcák forgatagát, ami a játék kaland oldalát erősíti.

A Quake-hez szokott játékos az első sarkon befordulva reflexből tüzet nyit a mozgó alakra. Ez a játékos azonban komoly hibát fog elkövetni a Requiem-ben. Teremtés városának utcáit, épületeit 'élő' és 'intelligens' tömeg tölti meg. Nem mindenki ellenség, és ez cselekedeteinkkel is erősen befolyásolható.

A játékban szereplő karakterek intelligenciája olyan szintű lesz, hogy céltudatosan képesek közlekedni, ajtókat, egyéb berendezéseket használni, a játékost csapdába csalni, vagy reménytelen helyzetben lezárni bizonyos részeket, ha elérik a kapcsolót :)

Mindezek mellett hangokat és fényeket is érzékelnek. A Káosz Démonok pedig még ennél is többre képesek!

Az őrök nem mulasztanak el erősítést hívni, amennyiben marad rá lehetőségük, ugyanakkor nem szükségszerűen ellenségesek. Ha éppen rossz helyen álldogálunk és az őr ránk szól „-Tovább!", még nem követünk el főbenjáró bűnt, ha tovább ácsorgunk. Esetleg ismét szól „-Mi van, nem hallasz?", már kissé ingerülten. Ekkor ha

fegyvert rántunk, és felszólításra sem válunk meg tőle, akkor bizony a „-Lőjétek le, fegyver van nála!" kiáltástól lesz hangos a terep.

Az örök azonban nemcsak egymással, de a város többi részével is kapcsolatban állnak. Ha nem teljesen legálisan tartózkodunk egy helyen, akkor a kameráknak köszönhetően hamar társaságot kaphatunk. Ha azonban előbb vesszük észre a kamerát, mint az minket, akkor csak egy bosszús

erejének megnyilvánulásait négy csoportra osztották:

Támadó

- Eltaszítás
- Energia lövedék
- Hajítás
- Vérforralás, organikus teremtmények ellen
- Sóbálvány
- Sokkhullám

Védekező

- Óvás
- Gyógyítás
- Vízen járás

Különleges képességek

- Befolyásolás
- Feltámasztás
- Reanimáció
- Lélekvándorlás
- Lélek elszívás
- Más gyógyítása

Hát, azt hiszem a felsorolást látva mindenki

Az ellenfeleknek három alaptípusával találkozhatunk majd. Ember katonák, Káosz Démonok és mechanikus robotok. Ezek mellett jó eséllyel lehet számítani a Bukott Angyalokra is.

A rendkívüli valósághűséget idéző környezet mellett a karakterek, ellenfelek megjelenítése is aprólékosan kidolgozott. Az arcokon egyre újabb vonások bontakoznak ki, ahogy közelednek felénk.

A játék grafikailag erősen hasonlít a Quake engine által generált képre, azonban ahelyett, hogy megvették volna, egy sajátot fejlesztettek az elmúlt évek unalmas óráiban. A Cyclone-féle engine semmiben nem marad el a id-től, sőt némely tekintetben még túl is szárnyalja, mint pl. a színezett fények.

A három elterjedtebb 3D gyorsító, mint a 3dFX, a PowerVR és a Rendition mellett Voodoo 2-re

technikus fog utánanézni a fennakadásnak.

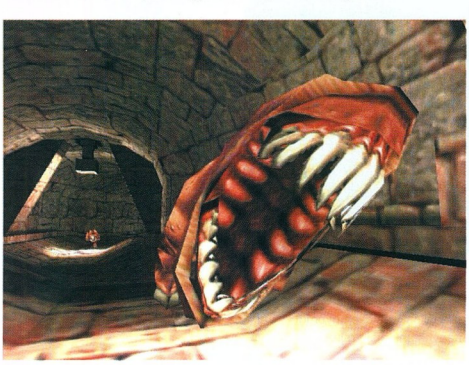
Fontos tehát, hogy nem egy szörnyektől hemzsegő világ ez, hanem egy olyan világ ahol a kapcsolatteremtésnek is komoly szerepe van a küzdelem mellett.

Mivel Malachi egy angyal, így eszközei sem hétköznapiak. Angyali

- Eltérítés
- Szent fény
- Száműzés, vissza a Teremtőhöz

Mozgás

- Repülés
- Teleport
- Idő leállítás
- Gyorsított mozgás



biztos lehet benne, hogy izgalmas dolog angyalnak lenni, főleg ha minden angyali megnyilvánuláshoz egyedi látvány járul.

Természetesen nem áll rendelkezésre mindjárt valamennyi csodatétel. Képességeink másképpen viselkednek a különböző dimenziókban, mint a Földön vagy a Káosz síkján. Ezzel főleg akkor szembesülünk majd, amikor egy Bukottal kell rendezni a számlát, aki leránt minket a káosz síkjára.

optimalizált változatban is fog futni a játék. A 24 szint mellett több lehetőség lesz a multiplayer kedvelőinek is.

Ha minden jól megy, a Requiem egy kimagasló darabja lesz a doom klónoknak, amit a mellékelt képek is igazolnak.

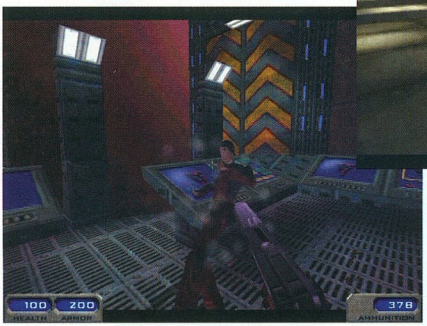
Lázi

Shogo: Mobile Armor Division

avagy Riot: Mobile Armor

Destruktivitás, agresszió, technikai perverzió, megalománia, vérszomj...

Mind-mind olyan kellemes tulajdonságok, melyek egyidejű kiélésére talán nincs is jobb lehetőség, mint egy jó kis első személy perspektívájú gyilok. Bár személy szerint nem teljesen értem ennek az igénynek kiapadhatatlan forrását, azt hiszem panaszra nem lehet ok, hiszen nem múlhat el hónap, hogy ne mutathatnánk be egyszerre több ilyen játékot.



Minden kiadó igyekszik találni valami olyasmit, amit lobogtatva elmondhatja, ez lesz az első. Természetesen a Shogo sem maradhat ki ebből, így ez lesz az ELSŐ játék, amely az új és csillogó és fenomenális és legtutibb LithTech engine-t használja. Ennek története már maga is zavaros - hála az M$-nak -, nem is beszélve a játék nevéről, ami időközben megváltozott. Tehát aki eddig egy Riot nevű játékot várt, az most gyorsan táviratozzon a Mikulásnak, hogy javítsa ki a nevet Shogo: Mobile Armor Division-ra. Remélhetőleg mire az öreg elindul árubeszerzésre, addigra már javában kint lesz a polcokon.

Bár a játékban lesz némi kerettörténet, nem hiszem, hogy bárkit is érdekelne Baku Ogata és Nathaniel Akkaraju gyermekeinek barátsága Sanjuroval és Toshiro Makabével. Valamint, hogy milyen indítékai vannak Sanjuronak, amely halaszthatatlan konfrontációba sodorja Gábriellel. (Lehet, hogy Sanjuro nem a LW-re esküszik?)

A játék erősen a japán rajzfilmipar legújabb stílusával harmonizál. Hatalmas, átalakulni képes robotok, az őket vezető mech pilóták, bazi komoly fegyverek és pusztítás. Amiben ez a játék el fog térni a doom klónok nagy részétől, azt a stílusban és a méretekben találjuk meg. A kilenc méter magas MCA-k tömve fegyverekkel felépítésüket meghazudtoló sebességgel képesek haladni irányításunk alatt. Szükség esetén két lábról járművé alakulhat és vissza, de leparkolva el is hagyhatjuk a pilótafülkét.

A küldetések fele-fele arányban oszlanak meg a mech és a gyalogos részek között. A választható négyféle MCA különböző tulajdonságokkal bír, ami eltérő taktikát követel meg azonos helyzetekben. A sztori átvezető színészek hangjával megáldott animációkon kerül felfedésre, ahol azonban lehetőség lesz a feliratozásra is, ami különösen pozitív a mi szempontunkból.

A fegyverekre nem lehet senkinek panasza. Összesen kb. húszfélével találkozhatunk, amelyek pusztító képességeit garantálja, hogy a Monolith-os fiúk ugyancsak kedvelik a hatalmas fegyvereket.

Az értelmetlen pusztítást kedvelők sem szenvednek majd hiányt. Az utcákon kedvünkre taposhatjuk majd a fákat, autókat, embereket. Az épületek ugyan elég ellenállóak, de azért nyomot hagyhatunk majd rajtuk.

A játék részleteit elsősorban az alkalmazott engine határozza meg, amely D3D-n keresztül dolgozik. Ez egy teljesen moduláris engine, amely előtt még komoly jövő állhat ezen bemutatkozása után. Ezzel készül egyébként a Blood 2 is, ami majd a Shogo után fog megjelenni. A teljesítménye elsősorban belső jellegű terekre van optimalizálva, de azért a domborzatokkal is elboldogul. A képernyőn egyszerre akár 110 karakter is megjelenhet, amellett, hogy egy karakter akár ötvenféle animációt is produkálhat. Ez utóbbira lesz példa a Shogo-ban. Ha megfigyeljük a képeket, a karakterek még árnyékot is vetnek. Hogy mindezekhez milyen konfig kell majd, az a jövő titka.

A hangok sem teljesen hagyományosak, amelyek a talajtól és a terektől is függenek.

Eredetileg ez az engine lett volna a DirectX melletti szabadon felhasználható DirectEngine, ám állítólag túl jó lett ehhez, így nem lett teljesen publikus. A Monolith-nál azonban bárki rendelkezésre áll valamennyi fejlesztőeszköz, amely segítségével mindenki egyedire szabhatja a Shogo-t.

A DM pályák tervezésébe bevonták a nagyközönséget is egy pályázat keretén belül, ami még jelenleg is tart egy Voodoo2-esért. A legjobb DM pályák bekerülnek a játékba. Erről bővebben a www.shogo-mad.com oldalon tájékozódhattok.

Lázi

Trans-Am Racing 68-72

Azok a békebeli 60-as évek

A hatvanas évek végén különböző kedvező körülmények mellett Amerikát a négykerekű emberek népesítették be. Komoly kultusza alakult ki az utcai versenyeknek, amit aztán sikerült zárt pályákra terelniük. A számos, nagy show-val kísért verseny hangulatát kívánja felidézni a GT Interactiv szeptemberben megjelenő autóversenye.

A pályák elkészítéséhez igénybe vettek minden fellelhető adatot, fényképet, filmeket, GPS adatokat annak érdekében, hogy minden éppen ott és úgy helyezkedjen el, ahogy annak idején a valóságban volt. A fejlesztőknek a munka ezen része nem volt teljesen új, hiszen több mint egy évtizede közlekedési balesetek számítógépes rekonstruálásával foglalkoznak bíróságok részére. Valószínűleg

tudnak valamit a járműveket érintő fizikai törvényekről.

Számos, szintén történelmi hitelességgel megalkotott kocsi közül választhatunk, mint a Mustang, Camaro, Firebird, stb. Ezek a versenyautók azonban nem különböztek túlzottan az utcai modellektől.

Az autók paraméterei tökéletesen megegyeznek az eredeti modellekről fellelhető adatokkal.

A fizikai modellen alapuló rendszer lehetővé teszi, hogy az autók valós 3D tárgyak legyenek. Ez azt jelenti, hogy a program négykerekű független felfüggesztéssel szimulálja az autó mozgását. Előfordulhat, hogy csak két kerék éri a talajt, vagy esetleg csak egy és ezek természetesen befolyásolják az irányíthatóságot.

A másik nagyreményű megoldás, a sérülések valós idejű modellezése.

Gyakorlatilag nincs két egyforma ütközés, amely során teljesen az ütközés körülményeitől fog függeni, hogy alakul a kocsi karosszériája, ami pedig befolyásolja az irányíthatóságot. Ha a bal elejét megzúzzuk a gépnek, akkor könnyen lehet, hogy a kerék nem tud elfordulni, de az is lehet, hogy a gyűrődött sárvédő felhasítja a gumit.

Sok fog múlni a pit stop-ban is, amely megjelenítése szintén teljesen valósághű lesz. Itt az ügyesség helyett az eredményt is befolyásoló döntéseket kell hoznunk.

A pilótafülke is 3D megjelenítésű, valamint bekapcsolható a fejrázkódás is, ami a motor fordulatának, az út és a kerék állapotának megfelelően fogja rázni virtuális fejünket. (Aztán ne felejtsetek el légzsákos billentyűzetet beszerezni!)

A versenyzők intelligenciájával kapcsolatban a következőt nyilatkozta a játék egyik készítője: „A játékban alkalmazott neurális hálózatokat genetikai algoritmusokkal tanítottuk."[...]

Ez azt jelenti, hogy az egyes szempontokat különbözően súlyozva versenyeztették a gépi játékosokat és a nyerteseket finomították tovább.

Előfordulhat, hogy könnyebb lesz a multiplayer, mint a gép elleni verseny.

Bár menni fog 3D gyorsító kártya nélkül is, egy második generációs 3D kártyával lesz igazán nyerő. Néhány részleten még dolgoznak, mint a por felkavarása, a gumik füstölése, a hűtővíz gőzölése, mind-mind valós időben generálva.

Végül pedig nézzünk néhány adatot, ami tovább csigázhatja érdeklődésünket:

- 12 történelmi hűséggel megalkotott pálya;
- 13 legapróbb részletig kidolgozott járgány;
- dinamikus kamera beállítások;
- max. 16 multiplayer játékos;
- valós 3D ütközések.

Lázi

Trespasser

Az elveszett világ ismét előkerül

A jó öreg Spielberg mester filmjei, amelyek legújabban Dreamworks logo alatt jelennek meg, gond nélkül számíthatnak komoly forgalomra a mozi pénztáraknál. Azonban a Dreamworks, amelyben nem hiányzik az M$ érdekeltség sem, nemcsak filmeket, hanem azok alapján számítógépes adaptációk készítését is magára vállalta.

Az embernek semmi kellemes emléke nincs, ha film témájú játékra gondol. Hacsak nem a Ghostbusters-re gondolunk, ami még hozta a vele együtt megjelenő játékok színvonalát (C64 rulez!).

Úgy néz ki manapság úgy kezdődik a legtöbb játék fejlesztése, hogy „- Fiúk! Írjunk egy tuti 3D engine-t!". Ha pedig ez egy olyan ember digitális játszóterén hangzik el, mint Játékhegy István, akkor ott nem valami hétköznapi dologról lesz szó.

A játék a B állomás néven ismert szigeten, Hammond titkos kísérleti telepén játszódik, éppen másfél évvel az Elveszett Világ címmel a moziban is bemutatott expedíció után. A szigetet több különböző jellegű terület alkotja, a dzsungeltől hegyekig. Aztán van itt buja vegetáció, és néhány dinoszaurusz. Van kis dinó, nagy dinó, harapós és félénk dinó.

Ahogy a filmben láttuk. Vannak elhagyott épületek, és ott vagyunk mi is, méghozzá a szó szoros értelmében a szigeten. A tapasztalt játékosoknak ez még nem is jelentene gondot, ám mindenki gondolkodóba fog esni, ha meglátja a játékot. A fejlesztés során egyetlen cél vezérli a stábot, a valóság megjelenítése, fizikai modellek segítségével. Ennek legkézenfekvőbb megnyilvánulása az, hogy nem fogunk a bokrok alatt fegyvereket, vagy sérthetetlenné tevő csomagot találni egy szoba sarkában.

Ami pedig ezen túlmegy az nem egyszerűen valósághű megjelenítés, hanem a sziget valamennyi alkotóelemének a fizika szabályai szerinti viselkedése. Ennek illusztrálására a következő anekdotát mesélte az egyik fejlesztő: Egy tervező aki éppen egy épületet tervezett, nem műszaki ember lévén az ajtó zsanérját egyszerűen az ajtóra helyezte. A teszt során az ajtó a középvonalán fordult el. A tervező ekkor jelezte a hibát, ám ez nem volt hiba. A program pontosan tudja hogyan működik egy csuklópánt. Amint az ajtó szélére került, máris rendesen nyílt és záródott az ajtó.

A növényzet megjelenítéséhez komoly kutatómunkát végeztek, hogy a legélethűbben jelenjenek meg az akár öt kilométeres látótávolságban.

A dinók nem egyszerű szörnyekként szerepelnek a játékban, hanem élő teremtmények, amelyeket 15 különböző motiváció vezérelhet, számos tényezőtől befolyásolva, mint éhség, félelem, fáradtság, kíváncsiság ... Egy jóllakott Raptor nem biztos hogy azonnal támadni fog. Lehet, hogy csak megszemlél aztán továbbáll. Ha viszont éhes...

A képeken látható, hogy milyen elképesztő a terep megjelenítése, nem is beszélve a dinókról, amelyek mozgása is teljesen elasztikus lesz, figyelembe véve a tudomány jelenlegi álláspontját e tekintetben. A legérdekesebb azonban, hogy ezek a képek nem 3D kártyával készültek, ugyanis az új algoritmusok, eljárások nem teljesen összeegyeztethetőek a hagyományos doom klónokra kiélezett grafikus gyorsítókkal.

Ahhoz, hogy megértsük mivel is kerülünk szembe - remélhetőleg minél előbb - nézzünk néhány példát a fizikai modell működésére.

Előtte azonban le kell szögezni, hogy a haladáson kívül pusztán két kezünk áll rendelkezésre minden cselekvésre.

- A kidőlt fákon akár az évgyűrűk is megszámolhatóak.

- Ha egy padlóval hidalsz át valamilyen mélységet, akkor a padlóra lépve súlyodtól függően a padló meghajlik és a távolabbi vége felemelkedik.

- A vízbe kerülő tárgyak gyűrűket gerjesztenek a felszínen.

- Ha tutajt akarsz készíteni, köss össze több fát, tedd a vízre, majd hajtsd magad egy további fával. Haladni fogsz.

- A szigeten lévő geotermikus erőmű beindítása a valóságban sokkal bonyolultabb, mint egy kapcsoló elfordítása. A Trespasser-ben szintén...

A játék egyes helyzeteiben emlékezetünkből meg fog szólalni Hammond hangja, segítséget adva. Hősünk indulása előtt elolvasta az öreg feljegyzéseit, ebből fog emlékezni a megfelelő mondatokra.

A szerzők úgy mutatják be alkotásukat, mint egy Quake Rehabilitációs Iskolát. Kipróbáltatták a játékot néhány hardcore Quake-essel, akik egy füllel ellátott garázsajtó mellett elmentek keresni valami kapcsolót, amivel kinyithatják. Pedig a garázsajtó úgy nyílik, hogy megfogjuk a fület, majd hátralépve felemeljük. Vagy nem?

Persze azért lesznek itt fegyverek is nemcsak fizikai törvények. Huszonhárom fegyver, amelyek megjelenésükben, hangjukban és kezelésükben megegyeznek eredeti társaikkal.

A hangok mind-mind szintén folyamatosan lesznek generálva, további adalékkal szolgálva ahhoz, hogy tényleg egy élő sziget jelenjen meg a monitoron.

A kérdés persze az lehet, szeretjük a teljesen hű valóságot. Már volt rá példa hogy erősen a játszhatóság rovására ment, amikor fizikai törvényeket építettek be egy játékba (lásd Frontier). Azonban az is lehet, szeretni fogjuk azt a valóságot, ahol egy egzotikus világba csöppenünk, rég letűnt lényekkel körbevéve. Bár ehhez hasonló program még nem született, azonban megítéléséhez talán jó kiindulópont a Robinson's Requiem, ami megvalósításától eltekintve rendkívül hangulatos volt.

A megjelenésről és a gépigényről semmi konkrét nem látott még napvilágot, ám a jelenlegi verzió egy P266-on képes akár 40000 fát megjeleníteni valós időben!

Nem marad más lehetőségünk, mint várni Trespasser-el beköszönő korszakváltást.

Lázi

HCgamer

Amit itt megtalálhatsz:

- Napi szoftwer és hardver hírek
- PC GURU aktualitások
- Cikkarchívum
- GURU-s hírek
- Legújabb driverek
- Játék patchek
- Játék cheatek
- Játék demók, letöltések
- Kiemelt 3D részleg
- Végigjátszások
- Ismertetők
- Interjúk
- Elgondolkodó
- Features
- stb.

Naponta frissített website, a PC GURU és a PGANET gondozásában.

pganet

http://gamez.pganet.com/

CD GURU 98/4

Játékdemók

Ant man 2 (W95)
Astro 2000 (W95)
BurnOut (W95)
Counter Blow (W95)
Corum 2 (W95)
Cyber Storm 2 (W95)
East (W95)
Final Fantasy VII (W95)
Hazard (W95)
High Heat Baseball (W95)
Karma (W95)
KKND 2 (W95)
Silver Mercenary (W95)

Extra ajánlatunk

Hattérképek, desktop-ok

Internetnetes játékok

I Games: Classic Board Games
I Games: Casino Blackjack
I Games: CatchWord
I Games: Classic Card Games
I Games: Godzilla Online
I Games: Harpoon Online
I Games: Battletech - Solaris
I Games: Casino Poker
I Games: Stellar Emperor
I Games: Starship Troopers
I Games: The Realm
I Games: Empiria
I Tools: Gamestorm
I Tools: HEAT NET

Shareware játékok

Atomic Inversion
Ball Master
Butter Fly
Crazy Colors
Clone
Crypta Gram
Cubix
Pop!
Duplo 207
Fancy Jiggler Puzzle
Go
GTi WordGrid 2.1
HieroPhant
KidForca
Mesh: Hero's Heart
Orakel
Ring Jongg
Rubik 3D
Shark Dominoes
TanTrix

Nyelvtanulás

English - Danish
English - Dutch
English - French
English - German
English - Indonesian
English - Irish
English - Italian
English - Norvegian
English - Portuguese
English - Spanish
English - Swedish
English - Tagalog

Movie szekció

Baldur's Gate
StarSiege: Tribes
Halflife 1
Halflife 2
Halflife 3

Patch (10)

Cheat (8)

WADS

- Ciwil War General
- Quake
- Quake 2
- Duke 3D
- Doom 2

SCREENSAVER (4)

Lemezújságok

Pergamen 15 DOS
Pergamen 15 WIN
Pergamen 16 DOS
Pergamen 16 WIN
DIMENZIÓ #16 - Gyermekkor
DIMENZIÓ #17 - Antigravitációban
DIMENZIÓ #17 - Nem iskolás fokon...
DIMENZIÓ #19 - Gyermekszemlélet

Shareware utilityk

Odyssey (Win95)
The HTML Components (Win95)
Mirc (Win95)
Actif Mail (Win95)
Animessage 2.0 (Win95)
Avenger (Win95)
Calypso (Win95)
DTS Mail (Win95)
Email 97 (Win95)
Mail Control 4 (Win95)
Ink Finger (Win95)
Actif FTP (Win95)
FTP Control (Win95)
Getright (Win95)
Hyper Maker (Win95)
Gravity (Win95)
News Mate (Win95)
Cybots (Win95)
Tech Seek (Win95)
Black Windows (Win95)
Check Mark (Win95)
Email Ferret (Win95)
WEB remote (Win95)
WEB Scan X (Win95)

Made in Hungary

Foci
Káoszgép
TIR
TS Tetris
Visszatérés